
SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS E INTERVENCIÓN DOCENTE BAJO LA
PERSPECTIVA DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (PBL) CON NIÑOS
PREESCOLARES

PROYECTO “MUNDO ANIMAL” DE SEGUNDO GRADO DE PREESCOLAR -
KINDER 2- EN EL COLEGIO KINDERGARTEN CYAN.

TESINA
(RECUPERACIÓN DE LA EXPERIENCIA PROFESIONAL)

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:
MICHELLE DE JESÚS OLEA RAMÍREZ

ASESORA
MTRA. LUZ MARÍA RAMÍREZ ABREGO

CIUDAD DE MÉXICO, FEBRERO 2019

ÍNDICE

Introducción	4
CAPÍTULO I	
Identificación y descripción de la experiencia profesional en el proyecto “Mundo animal”	8
1.1 Eje central de la experiencia realizada	9
1.2 ¿Por qué recuperar esta experiencia en particular?	10
1.3 Preguntas que plantean el problema.	10
1.3.1 Pregunta generadora que dio inicio al proyecto “Mundo Animal.”	11
1.3.2 Preguntas individuales que delimitan el proyecto.	11
1.4 Presentación y descripción del esquema desarrollado para llevar a cabo el proyecto.	12
1.5 Paso a paso del proyecto “Mundo animal” en 2do. Grado de preescolar Kínder 2.	16
1.5.1 Planeaciones integradoras relacionadas con el proyecto.	20
1.6 Cierre del proyecto.	29
CAPÍTULO II	
Metodología por proyectos. Aprendizaje basado en proyectos. “P.B.L”	32
2.1 ¿Qué es el sistema High Scope?	33
2.2 Fundamentos generales.	36
2.2.1 Fundamento Pedagógico.	37
2.2.2 Fundamento Psicológico.	39
2.3 Antecedentes del método educativo High Scope.	41

2.3.1 Relación del Método High Scope con el Aprendizaje Basado en Proyectos.	43
2.4 Significado de PBL (siglas en Inglés).	44
2.4.1 Inicio del aprendizaje basado en proyectos (PBL) dentro del sistema High Scope.	45
2.4.2 Áreas en que se puede aplicar el PBL.	45
2.4.3 Objetivo de la aplicación del PBL en el nivel preescolar.	46
CAPITULO III	
Estrategias pedagógicas de proyecto “Mundo animal”	48
3.1 Contexto institucional donde se desarrolló la experiencia.	49
3.1.1 Fundación e historia del Preescolar CYAN.	49
3.1.2 Ejes y corrientes pedagógica y psicológica.	50
3.1.3 Metodología establecida y adaptada para su funcionamiento.	53
3.1.4 Grupo segundo grado de preescolar Kínder 2.	55
3.1.4.1 Edades de los integrantes.	56
3.1.4.2 Descripción general de las características y necesidades del grupo.	57
3.2 Período en que se desarrolló el proyecto.	58
3.3 Programa de Educación Preescolar 2011.	59
3.3.1 Características del programa.	59
3.3.2 Propósitos de la Educación Preescolar.	61
3.3.3 Estándares Curriculares.	63
3.3.4 Ejes del P.E.P 2011 en que se baso el proyecto “Mundo animal”.	64
3.3.5 Campos formativos involucrados en el proyecto.	64
3.3.6 Competencias a alcanzar y Aprendizajes esperados vinculados al proyecto “Mundo Animal”.	66

CAPÍTULO IV

Análisis y reflexión de las actividades profesionales que se realizaron durante la experiencia del proyecto “Mundo animal”.	73
4.1 Informe final de aprendizajes alcanzados.	74
Campo formativo: Lenguaje y comunicación	75
Campo formativo: Exploración y conocimiento del mundo.	79
Campo formativo: Expresión y apreciaciones artísticas.	82
4.2 Descripción de estrategias efectivas.	83
4.2.1 Esquema de aplicación de estrategias efectivas.	85
4.3 Valoración de estrategias no funcionales.	86
4.3.1 Estrategias de mejora	86
4.3.2 Esquema de estrategias y sugerencias de mejora a cada una de ellas.	87
CONCLUSIÓN	90

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RECURSOS EN LÍNEA.

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

La experiencia es un proceso social dinámico y complejo en permanente cambio y movimiento, en la que se interrelacionan de manera contradictoria, un conjunto de factores subjetivos y objetivos entre los que se encuentran, condiciones del contexto, situaciones particulares, acciones intencionadas, percepciones e interpretaciones, resultados esperados e inesperados, relaciones y reacciones entre las personas que participan. (Jara O. 1997 P. 9-22)

Basándome en el concepto de JARA, O (1994) para quien la Sistematización de las experiencias es clasificar, ordenar o catalogar información obteniendo aprendizajes críticos de nuestras experiencias, y entendiendo estas como procesos históricos y sociales dinámicos que están en constante cambio, la metodología a seguir en este trabajo será:

1 Ordenar y reconstruir el proceso vivido.

- Se presentará en un esquema cómo se organizan las clases y los requisitos necesarios a cubrir para integrarme como docente a la institución.
- Se enmarcarán los objetivos a seguir con la realización de este trabajo, así como los problemas a los que se enfrentó el desarrollo del mismo.

2. Realizar una interpretación crítica de la experiencia, que permita obtener una síntesis de los aprendizajes.

- Se analizará su vinculación o no con el PEP 2011, programa que las instituciones de nivel preescolar deben cumplir al 100% en el país.
- Se presentarán los registros de las reacciones y acciones de los integrantes del grupo, y el contexto familiar que los respaldó.

- Se identificarán y describirán cuáles de las estrategias y procesos conocía realmente yo como docente, y como la experiencia alimentó el desarrollo de este proyecto.

3. Como último paso establecerán las estrategias o procesos que fueron efectivos y positivos para el cumplimiento del proyecto, así como los que beneficiaron el desempeño docente y aquellos en los que se puede trabajar de manera diferente para generar su efectividad.

En el presente trabajo se busca recuperar y analizar la experiencia docente llamada "Mundo animal", realizada en el diseño y desarrollo del aprendizaje basado en proyectos dentro del preescolar Cyan, de acuerdo con la metodología de Aprendizaje basado en proyectos (PBL).

Como parte la experiencia laboral desarrollada durante el ciclo escolar 2016-2017 mientras me desempeñaba como profesora titular en el área de inglés del segundo grado de preescolar, y tiene por finalidad evaluar las estrategias de enseñanza- aprendizaje y el impacto que tuvieron en la población estudiantil, permitiendo orientar las experiencias en el futuro con una perspectiva transformadora, así como sistematizar y dar a conocer el proceso que sigue un aprendizaje basado en proyectos (PBL).

Dicho trabajo dá paso a una serie de resultados que inicialmente no pensé lograr, por lo que en este proyecto se analizarán entre otras cosas, los resultados obtenidos, su vinculación con los programas utilizados y los alcances de los objetivos planteados en el Programa de educación preescolar P.E.P así como la relación existente entre este tipo de proyecto y el modelo educativo planteado por la escuela, mismo que busca estimular la toma de decisiones en los pequeños que integran su población así como concientizar a cada uno de ellos sobre las consecuencias de sus

acciones, eje que impulsa el trabajo usando los PBL como base central de dicha política.

El “Aprendizaje Basado en Proyectos” (PBL por sus siglas en inglés), es utilizado como estrategia principal dentro de la institución “kindergarten Cyan”, y es trabajado como el complemento del método educativo High Scope, método que es el eje principal del funcionamiento de este centro escolar.

A lo largo del ciclo escolar, se deben desarrollar tres proyectos PBL, los proyectos son elegidos por los niños en base a los gustos o curiosidades que plantee la mayoría del grupo, el primero fue un proyecto de un germinador, el grupo buscaba conocer el proceso de crecimiento de una semilla.

El segundo proyecto fue del campo formativo de “Expresión y apreciación artística” investigando diferentes pintores, siendo Brito, pintor brasileño quien más llamo la atención del grupo y de quien se desarrollaron varios productos

El último proyecto es el único que se presenta ante los padres de familia, las autoridades escolares y otros invitados y es del cual realizamos la presentación en este trabajo.

Con este trabajo conoceremos cuáles exactamente son los fines educativos de la institución, del método High Scope y por supuesto el del proyecto pedagógico del Aprendizaje Basado en Proyectos.

El proyecto pedagógico “Mundo animal”, fue elegido con la finalidad de observar detalladamente el desarrollo del proceso educativo de un grupo niños en edad preescolar, específicamente de los Niños del grupo de Kínder 2 del Preescolar Kindergarten CYAN, en un período de tiempo comprendido entre febrero y julio de 2017.

Por lo tanto, este trabajo se encuentra organizado en cuatro capítulos, en donde el capítulo I abordará la recuperación de la experiencia, los fundamentos que la guiaron y el desarrollo paso a paso de la misma.

El capítulo II, plantea lo que conocemos como Aprendizaje basado en Proyectos, es decir, su origen, y las estrategias aplicadas en esta experiencia laboral.

El capítulo III se encontrará el contexto institucional y social en el que se desarrolló el Aprendizaje basado en Proyectos.

Finalmente, el capítulo IV concluye las estrategias, y los logros del Aprendizaje basado en los proyectos, expone los aprendizajes alcanzados y las estrategias funcionales y retoma las que no funcionaron con la intención de buscar una mejora de estas.

CAPÍTULO I

Identificación y descripción de la experiencia profesional en el proyecto “Mundo animal”

“UN SOLO PENSAMIENTO POSITIVO EN LA MAÑANA
PUEDE CAMBIAR PARA BIEN TODO EL DÍA.”

Desde este pensamiento se iniciaron todos los proyectos durante todo el año escolar, sin embargo, no solo lo tomamos como el trabajo del día a día, sino visualizando al niño como la mañana y al resto del día como el andar de su crecimiento.

En este capítulo se conocerá el Proyecto “Mundo animal” que se comparte y analiza en el presente trabajo.

Durante esta experiencia los alumnos fueron retados a convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje mediante la elaboración de mini-proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real, lo que desembocó en un proyecto macro mucho más motivador que los métodos tradicionales, que ayudó a los alumnos a desarrollar las competencias clave del siglo XXI y a alcanzar un aprendizaje significativo.

1.1 Eje central de la experiencia realizada.

¿Qué es el eje central de una experiencia profesional?

Desde mi el punto de vista, la experiencia profesional busca valorar el aprendizaje y la mejora conseguidos mediante el trabajo realizado como docente tanto en la toma de decisiones como en la práctica diaria.

Para mí, la reflexión sería el núcleo de todas las actividades relacionadas con el desarrollo profesional, la reflexión debe incorporar los aspectos contextuales y sociales que forman parte de los posibles problemas que se puedan enfrentar dentro del aula.

El eje central del Aprendizaje basado en proyectos puede verse desde varios enfoques: Métodos de instrucción, Estrategia de aprendizaje y Estrategia de trabajo, este se caracteriza porque el grupo de profesores y alumnos realizan trabajo en grupo sobre temas reales, que ellos mismos han seleccionado de acuerdo a sus intereses.

Tomando en cuenta lo anterior, se puede establecer que el eje central fue considerado principalmente una estrategia de aprendizaje, ya que el objetivo del proyecto fue investigar parte del mundo animal que nos rodea, se profundizó tanto como la curiosidad y capacidad de comprensión del grupo lo permitió.

Conocer el mundo animal de acuerdo con las necesidades y curiosidades planteadas por el grupo de segundo grado de preescolar.

1.2 ¿Por qué recuperar esta experiencia en particular?

Decido recuperar esta experiencia porque me aporta nuevos aprendizajes, conceptos teóricos y nuevas prácticas para el trabajo docente, plantea un método que hasta el momento no había sido conocido por mí, (no por su nombre), el aprendizaje basado en proyectos (PBL) había sido utilizado de manera empírica a lo largo de 24 años que son los que tengo trabajando como docente, he laborado en varios niveles educativos, y probablemente he realizado clases abiertas, o los mismos proyectos con diferentes nombres, pero todos ellos habían sido realizados con temas escogidos por mi como docente o por las instituciones escolares, los proyectos cumplen generalmente con una serie de pasos que son parte del mapa del mismo, pero ninguno se basaba al 100% en los intereses de los integrantes del grupo, lo que hizo que esta experiencia se volviera una experiencia diferente e interesante de analizar.

Por otro lado, considero que este tipo de experiencias, tiene capacidad de expansión en otras instituciones considerando que tenemos acceso a las tecnologías utilizadas, y otras ventajas que la convierten en parte de la innovación educativa y que puede ser referente para otros proyectos

1.3. Preguntas que plantean el problema.

El aprendizaje basado en proyectos, se basa en dar respuesta al planteamiento de una pregunta que genere curiosidad en el grupo, a esta se le conoce como pregunta generadora, una vez establecido el tema a trabajar, la docente debe crearla, es una macro pregunta que involucra todo el tema, debe ser respondida cubriendo una serie de información que es extraída de otras preguntas, por lo general muy específicas que respondan puntualmente a un detalle del tema, estas se conocen como micro preguntas y son realizadas por los integrantes del grupo.

1.3.1. Pregunta generadora que dio inicio al proyecto Mundo Animal
(Macro pregunta).

¿Cómo es vivir, en una jungla, en un bosque, en el mar o en un desierto??

1.3.2. Preguntas individuales que delimitan el proyecto (Micro preguntas).

Las preguntas individuales surgen a partir de la curiosidad o necesidad de los niños quienes quieren saber específicamente sobre un tema del mundo animal, quizá no todos en el grupo sepan cómo hacer la pregunta, pero si plantean la necesidad de conocer sobre un tema y con ayuda de la docente se genera la pregunta, (estos fueron poco casos). Con base en la investigación, videos, y toda la información que obtuvieron en casa se fueron generando las preguntas, de manera que conforme avanzaba el proyecto iban surgiendo más de estas.

- ¿Cómo es la selva?
- ¿Cómo se pueden clasificar los animales?
- ¿Cuáles son las selvas más grandes de mi país y cuales las más conocidas en el mundo?
- ¿Cuántas formas tenemos de clasificar a los animales?
- ¿Cuántos hábitats hay en el lugar donde vivo?
- ¿Cuántos lugares con diferentes características hay para vivir?
- ¿De qué se alimentan los animales?
- ¿En dónde viven los animales?
- ¿En la selva hay insectos?
- ¿En todos los lugares del mundo hay animales?
- ¿Hay insectos en la selva?
- ¿Los animales que son del aire en donde duermen?
- ¿Los animales que son llamados acuáticos que características tienen?
- ¿Los animales que viven en la tierra como se protegen del frío?
- ¿Por qué es importante cuidar a los animales?

- ¿Por qué hay diferentes animales en diferentes lugares?
- ¿Por qué las mascotas que tenemos se llaman así, y un león no puede ser una mascota?
- ¿Por qué los animales viven en diferentes lugares?
- ¿Puedo visitar la selva?
- ¿Qué animales viven ahí?
- ¿Qué comen los animales de la selva?
- ¿Qué comen los insectos?
- ¿Qué es un hábitat?
- ¿Que necesitan los animales para vivir?
- ¿Qué obtenemos de los animales?
- ¿Qué son los animales ovíparos?
- ¿Qué son los animales vivíparos?
- ¿También crecen las plantas en la selva?
- ¿Todos los animales tienen pelo?
- ¿Y si acabamos con todos los insectos, qué pasa?

1.4. Presentación y descripción del esquema desarrollado para llevar a cabo el proyecto.

Para realizar un PBL, se debe tener un formato con la información que permita guiar el desarrollo del proyecto de una manera coherente y con la secuencia adecuada. El formato nos es proporcionado por la escuela (en inglés ya que el proyecto debe presentarse en este idioma) lleva por título “PROJECT OVERVIEW” (DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO) y requiere los siguientes datos. (Anexos 1-2)

- a) Nombre del proyecto: “Mundo animal”.
- b) Duración del proyecto: Desde el momento en que se empieza a preparar el espacio para presentar el producto final son 4 meses, el producto final dura

90 min aproximadamente.

- c) Área académica en que se desarrollará: En este caso fue en el área de inglés.
- d) Nombre de la profesora que lo guiará: Michelle Olea (Autora de este trabajo).
- e) Grado educativo en el que se aplicará: kínder 2.
- f) Campos formativos involucrados en el proyecto: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Conocimiento del Mundo, Desarrollo Personal y Social y finalmente Expresión y Apreciación Artísticas.
- g) Idea del proyecto (objetivo principal): Promover el conocimiento de la vida animal, conocer diferentes especies y recursos, finalmente aprender a cuidarlos.
- h) Pregunta generadora:
¿Cómo es vivir, en una jungla, en un bosque, en el mar o en un desierto.?
- i) Contenido a ser enseñado y analizado.
Observar, describir y clasificar animales en todo el mundo, generar preguntas, investigar y explicar diferentes temas relacionados con el mundo animal. Promover diferentes actividades para proteger animales, plantas, agua de mar y otros recursos.
- j) Habilidades a desarrollar: Colaboración, uso de dispositivos tecnológicos, comunicación (presentación oral), creatividad, pensamiento crítico, solución de problemas y conciencia ecológica.
- k) Principales productos y roles a desempeñar:
 - Productos grupales. Carteles, presentaciones, dibujos, producciones plásticas, videos, entrevistas, modelos en plastilina.
 - Roles individuales. Investigar y compartir información., en la presentación del PBL cada uno representará un animal.
- l) Audiencia a quien será presentada: Directivos de la escuela, padres de los integrantes del grupo, otros grupos.
- m) Evento de entrada para iniciar consulta, involucrar a los estudiantes:
¿Por qué es importante que una escuela sea ecológica, es decir, que proteja

y piense en el medio ambiente? ¿Cómo pueden una escuela y sus estudiantes ser respetuosos del medio ambiente?

n) Evaluaciones:

Evaluaciones formativas. (Durante la elaboración del proyecto): Presentaciones de práctica, diario (se anexan fotocopias de las clases que involucraron el proyecto) apuntes de registro de aprendizaje. Planes preliminares, prototipos, listas de verificación, borradores, Organizadores gráficos.

Evaluaciones sumativas. (Fin del proyecto): Producto escrito (s), con rúbrica. Presentación oral, con la rúbrica. Retroalimentación de parte de sus pares. Autoevaluación de prueba de respuesta múltiple / respuesta corta.

o) Recursos necesarios: Instalaciones, profesores, laboratorio de medios, sala de música.

Equipo: computadoras portátiles, tabletas electrónicas *lpads*, impresoras, proyector.

Materiales: Cartón, colores, pegamento, material de fabricación, marcadores, instrumentos musicales, lápiz, gis, papel craft, arena, papel crepe, fritas, play doh.

p) Métodos de reflexión: Diario / registro de aprendizaje, grupo de enfoque, discusión de toda la clase, discusión de pecera*, encuesta.

*La pecera es un formato para facilitar la discusión grupal que estimula el interés y fomenta la participación, enfocándose en pequeños grupos de personas, permitiendo que la composición de dicho grupo sea fluida, esta técnica es interesante para organizar debates y discusiones entre muchas personas, brindando orden y sentido a la plática.
(De Seta 2009, párrafo 1)

Las indicaciones directas dadas por el colegio Cyan para desarrollar Proyectos basados en el aprendizaje son las siguientes.

(Lo que está escrito a continuación fue obtenido de una serie de materiales impresos y notas que tome en el curso de capacitación impartido específicamente para establecer las pautas de estos proyectos)

El esquema propuesto permite diseñar una actividad PBL que puede funcionar bien en grupos de clase de hasta 30 alumnos, con una carga de trabajo asumible para la profesora en el tiempo correspondiente a la dedicación normal semanal.

Cualquiera que sea la forma que tome un proyecto, debe tener estos elementos esenciales para cumplir con la definición de PBL. (Anexo 3)

- a) Enfocarse en contenido significativo; el proyecto se enfoca en enseñar a los estudiantes conocimientos y habilidades importantes, derivados de los estándares y conceptos clave en el corazón de las materias académicas
- b) Desarrollar habilidades del siglo XXI: Los estudiantes construyen habilidades que les permitan desarrollarse en el mundo actual, tales como pensamiento crítico, solución de problemas, trabajo colaborativo y comunicación asertiva, las cuales serán enseñadas y supervisadas.
- c) Involucrar a los estudiantes en una investigación profunda: Los estudiantes serán involucrados en un riguroso y extenso proceso de preguntas y respuestas usando los recursos y desarrollando respuestas.
- d) Organizar tareas en torno a una pregunta de conducción: El trabajo del proyecto será enfocado en una pregunta abierta que permita a los estudiantes explorar, entender y capturar la información que ellos necesitan para responder a sus preguntas.
- e) Establecer las necesidades claramente: Los estudiantes sentirán la necesidad de conocer más información sobre el tema de estudio, entender

conceptos y aplicar las habilidades que posean para responder a las preguntas que se presenten, creando productos comenzando con un evento que genere interés y curiosidad.

- f) Deben ser alentados a opinar y elegir: Se debe permitir al grupo hacer elecciones a cerca de los productos que elaborarán y como los elaborarán, así como de qué manera usarán el tiempo destinado a la elaboración de estos siempre guiados por la profesora y por supuesto dependiendo adecuado a su edad.
- g) Al proyecto se deben incorporar reflexión y revisión: es decir un momento en el cual se incluya la retroalimentación que les permita a los estudiantes que agregar, quitar o cambiar a la información obtenida, con la intención de obtener productos y aprendizaje *de calidad*.
- h) Incluir una audiencia pública: Los estudiantes presentarán su trabajo a otras personas más allá de sus compañeros de clase o profesoras.
- i) El trabajo inicial del proyecto debe repartirse en tres tareas independientes. Esas tareas pueden consistir en el estudio de material de teoría, la búsqueda y preparación de herramientas para el proyecto, la búsqueda de información, etc.

1.5 Paso a Paso del proyecto Mundo animal en 2do grado de preescolar, Kinder 2.

Durante el proyecto se trabajó tanto de manera individual como grupal, a cada miembro del grupo se le asignó una de las tareas que debe realizar de forma individual.

En el caso de trabajo en equipos estos podían ser parejas o grupos de 3 niños, uno de los temas (por ejemplo, el más difícil) es preparado independientemente por los miembros del grupo. Después del trabajo individual, en clase se realiza la reunión de miembros del grupo (en grupos de 3 o 4) para compartir información y profundizar en el aprendizaje de su parte del trabajo a través de un ejercicio de profundización,

(en este pedí información de la que tenían y la compartimos en grupo, a partir de esta información se hacen preguntas al grupo para observar si comprendieron la información, o no, en caso negativo se explica lo dicho apoyándonos en imágenes, para que sea más sencillo la asimilación de lo hablado.) Acabada la sesión de clase, cada miembro del grupo prepara en casa una explicación de lo aprendido para los compañeros de grupo en otro día.

Pregunté en diferentes ocasiones lo relacionado con la información compartida: tales como:

- ¿Qué investigaste?
- ¿Cómo se llama tu animal?
- ¿En dónde vive los pingüinos?
- ¿Que comen los pingüinos?
- Los pingüinos viven en....
- ¿De qué color son los pingüinos?
- ¿Cómo nacen los pingüinos?
- ¿Quién cuida a los huevos entre sus patas?
- ¿Cómo se cubren de frio los pingüinos?
- ¿Los pingüinos tienen pelo?
- ¿Quién busca la comida para la familia?
- ¿Cómo se desplazan los pingüinos?

El proyecto se desarrolló así:

- 1) Informé al grupo que se iniciaba la búsqueda de temas para desarrollar el PBL de cierre de ciclo escolar.
¿Qué tema les gustaría que desarrolláramos en la clase, donde nuestros papitos estarán observándonos?
- 2) El grupo llevó de tarea pensar en que le gustaría investigar y compartir con sus papas.

3) Una vez reunidos los temas, el grupo compartió sus intereses, y se sumaron 13 alumnos al tema de mundo animal, lo que permitió concentrar el tema a este mundo.

¿Qué quieren conocer del mundo animal?

4) El grupo generó las preguntas que están en el apartado anterior.

5) Una vez obtenidas las preguntas se generó un esquema que concentraría “El mundo animal” en situaciones concretas que los integrantes del grupo hayan vivido o identifiquen a través de un video o cuento.

Se retomaron los temas de la Situación Didáctica iniciada y se observaron conjuntos de animales de la selva pegadas en pizarrón. Preguntando: ¿qué vemos?

¿Cuántos son? ¿Cuáles son? ¿En dónde hay más? ¿Qué conjunto se comería el cocodrilo?

Todos los integrantes pasaron por estrategia de turnos a pegar al cocodrilo identificando los conjuntos más grandes.

Presenté un video corto de la película “El libro de la Selva”, (Disney Movies, 1967) después de verla, se hicieron las preguntas ¿cuáles son animales del lugar que conocimos?

Pregunté. ¿Saben quién hizo esta película, quién la imagino, dibujo y animo?

Aclarando lo que es una animación.

Se presentó un video para niños de Walt Disney (Biography. 2014), después de verlo, se presentó como el autor del mes, comentaremos, qué sabemos de Walt Disney y en donde hemos escuchado su nombre.

Dentro del mismo proyecto, se pegaron diferentes animales en el pizarrón y los contamos de manera grupal.

Se observó que en la selva hay tanto insectos como animales grandes, di una hoja con 16 animales que pegaron en la antología de Matemáticas.

Se trazaron los números de la antología y contaron los animales pegados, así asociaron número con cantidad.

Recordamos el tema visto a través de un video que se proyectó en el laboratorio de computación (Media lab) en el cuál vimos una selva, sus animales, clima y plantas. Con Diego y Dora (Nickelodeon channel 2006). Pregunté. ¿les gustó? ¿qué vimos? ¿recuerdan los nombres? ¿Cómo son los árboles? ¿Los animales viven en jaulas o corren sueltos?

Vimos animales dentro de la selva, solo que ese día particularmente hablamos de si eran libres o vivían encerrados. Observamos las aves de la selva con un extracto de la película RIO (Disney movies, 2014) y conversamos sobre ella y lo que les pasa a los pájaros.

Observamos que los pájaros al final obtienen la libertad y la manera en que la disfrutaban y resaltamos que este es un valor que debemos respetar y procurar.

Decoramos una lámina de unos pájaros volando.

Se entregaron por mesa, diferentes materiales para continuar con la elaboración de animales con plastilina, animales pintados y animales armados con distintos materiales.

En tres maquetas realizamos la clasificación de los animales según su alimentación, se entregaron imágenes de alimentos y animales de plastilina que realizaron de tarea, se pegaron una de cada tipo de alimento en la maqueta correspondiente, para que funcione como guía, cada equipo estuvo dividido por hábitats, y seleccionaron de sus animales los que son carnívoros, herbívoros u omnívoros para colocarlo en donde corresponde.

En dos cartulinas se realizó la clasificación de los animales según su forma de desplazamiento, se pegó una de cada tipo de alimento en la columna correspondiente, para que funcione como guía, cada equipo estuvo dividido por hábitats, seleccionaron

de sus animales los que corren, vuelan, nadan, trepan y reptan, para colocarlo en donde corresponde.

Teniendo diferentes animales y máscaras ya decoradas y listos, se comenzó la ubicación en el hábitat que correspondía, se pintaron los hábitats, el mar, desierto, granja, bosque, y selva; dividimos el grupo en 6 y cada uno debió pintar su hábitat y pegar los materiales necesarios. (Anexos 4-12)

Un sexto equipo inició el trabajo con las aves, pintando y recortando.

1.5.1. Planeaciones integradoras relacionadas con el proyecto

Para poder desarrollar todo el proyecto se debió estructurar la manera en que se lograría, para lo anterior se realizaron una serie de planeaciones quincenales en los formatos dados por la institución, en las que se establecieron los objetivos a alcanzar, los aprendizajes esperados de las mismas y los campos formativos con los que trabajaríamos, esto de manera intercalada con lo que es la rutina diaria dentro de la dinámica escolar así como con las clases periféricas que tenía el grupo a lo largo de la semana.

(Actividades periféricas: Clases de Educ. Física, Alemán, PTR planeo, trabajo y recuerdo; Computación)

Cabe aclarar que todas las planeaciones diseñadas se componen de los mismos elementos, y cambian únicamente los días de la semana, la canción en ocasiones, la asistencia diaria y los turnos de las personas que comparten experiencias diarias., pero solo en la primera se muestra y explica en qué consiste la rutina de la mañana ya que tienen los mismos elementos.

1. La siguiente planeación inicia presentando la importancia del cuidado del ambiente, presentó las diferentes necesidades del medio ambiente y de los elementos que lo conforman, plantas y animales.

Algunas de estas actividades son cantando, otras practicando trabalenguas y otras preguntado directamente al grupo. (Ejemplos de canciones: Sam afeitó a siete tímidas ovejas. *Sam shaved seven shy sheeps*)

A la rutina se le integran canciones dirigidas que ejercitan el cuerpo completo.

Rutina de la mañana (Morning meeting).

- Canción de saludo con señas, "Old Mc Donald songs".
- Preguntamos sentimientos y emociones.
- Hablar acerca de ¿qué día de la semana es?
- ¿Cuántos faltan para el fin de semana y cuantos para la presentación del PBL?
- Platicar a cerca del clima del día.
- Pasar asistencia colocando las estrellas de cada uno en el dibujo de la escuela, o de quien está ausente en el dibujo de la casa.
- Finalmente contamos ¿cuántos somos, cuántas niñas y cuántos niños?
(*Say hello, asking about feelings or emotions How do you feel today? Talk about the day of the week, look the window and say how the weather is in the day? Check who is in the school and who at home. Count girls and boys that are in the classroom and finally, how many people are?)*)

1. Este es el formato de planeación completo. Primera planeación del proyecto “mundo animal”

PLANEACIÓN DIDÁCTICA Ciclo Escolar 2016-2017 Kindergarten Cyan CCT 15PJN2486T				
Situación de Aprendizaje:	¡wow!! que hay en la tierra?		Duración:	2 semanas. 6-17 febrero.
Modalidad:	Situación Didáctica, etc.	Docente: MICHELLE OLEA	Grado	2°
Campos formativos involucrados:	<input type="checkbox"/> Lenguaje y Comunicación <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento Matemático <input checked="" type="checkbox"/> Exploración y Conocimiento del Mundo		<input type="checkbox"/> Desarrollo Personal y Social <input type="checkbox"/> Desarrollo Físico y Salud <input type="checkbox"/> Expresión y Apreciación Artística	
Competencias. EJE. ❖ Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla o Construye objetos y figuras geométricas, tomando en cuenta sus características. o Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. o Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y de sistema de escritura. (Actividades de Learning Journey)			Aprendizajes Esperados <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica las condiciones de agua, luz, nutrientes e higiene requeridas y favorables para la vida de plantas y animales de su entorno. ➤ Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar. ➤ Practica y promueve medidas de protección y cuidado a los animales domésticos, las plantas y otros recursos naturales de su entorno. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hace referencia a diversas forma que observa en su entorno y dice en qué otros objetos se ven esas mismas formas. ✓ Crea figuras geométricas doblando o cortando, uniendo y separando agua partes, juntando varias veces una misma figura. . ✓ Usa y combina formas geométricas para formar otras. ✓ Usa y nombra los números que sabe en orden ascendente empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo. ✓ Identifica el orden de los números en forma escrita en situaciones escolares y familiares. ✓ Escucha la lectura de fragmentos de un cuento y dice que ese que sucederá el resto del texto. ✓ Confirma o verifica información acerca del contenido del texto, mediante la lectura y relectura que la maestra hace de fragmentos o del texto completo. ✓ Pregunta acerca de palabras o fragmentos que no entendió durante la lectura de un texto y pide a la maestra que relea uno o más fragmentos para encontrar el significado. 	

Pregunta(s) generadora(s)	¿Cuántos lugares con diferentes características hay para vivir? ¿Por qué hay diferentes animales en diferentes lugares? ¿Por qué hoy hace frío y otro día no? <u>Que necesitamos para vivir?</u> ¿y si acabamos con todos los insectos, qué pasa? ¿qué comen los insectos? ¿de <u>que se alimentan los animales?</u>
Actividades Permanentes	<ul style="list-style-type: none"> • Ceremonia Cívica (Lunes 9:45 am) <u>Inglés</u> • Rutina de la Mañana (Saludo, Asistencia, Fecha, Clima, Noticia, Emociones, ¿qué día de clase es hoy? <u>tongue twister</u>) 8:30 - 9:00 • Higiene y Despedida de Día 1:20 - 1:30
Actividades de Apoyo	<ul style="list-style-type: none"> • <u>PTR</u> <u>Miér</u>: 11:15 <u>Jueves</u> 12:30- 1:15 • <u>Círculo</u> <u>lunes</u> 10:00 - 10:30 <u>Viernes</u> 12:00 - 12:20 • Cantos y Juegos Aire libre: 10:30- 10:50 • <u>Media Lab</u> <u>Miércoles</u> 9:45 – 10:05 • <u>Ignad Time</u> <p style="margin-left: 350px;">} Se motiva a utilizar ambos espacios para el periodo de conocimiento libre. Respondiendo a preguntas como que es lo que más te gusta hacer? O ¿qué quieres saber?</p>
Valor del Mes/ Regla:	Canción: Old Mc Donald, B-I-N-G-O.
Evaluación y Observación individual	<u>Lunes 6:</u> Valeria, Diego, Valentina; <u>David</u> ; <u>Martes 7:</u> Belinda, Santiago, Azul, Norberto; <u>miércoles 8:</u> Carolina, Emiliano, Miranda; <u>Jueves 9:</u> <u>Ainhoa</u> , Matias, Maria José, Greta.; <u>viernes 10</u> Valeria, Valentina, David, <u>Eliane</u> <u>Lunes 13</u> Belinda, Santiago, <u>Azu</u> ; <u>Martes 14:</u> Carolina, Emiliano, Miranda; <u>Miércoles 15:</u> <u>Ainhoa</u> , Matias, Maria José. <u>Jueves 16</u> Diego, <u>Eliane</u> , Greta, <u>Alek</u> ; <u>Viernes 17:</u> Norberto., Valeria, David, Valentina.

Morning meeting: Say hello, Canción de saludo con señas, Old Mc Donald songs. asking about feelings or emotions How do you feel today? talk about the day of the week, look the window and say how is the weather in the day? Check who is in the school and who at home. Count girls and boys that are in the classroom and finally, how many people are?

Two of these activities are singing others asking, tongue twisters" Sam shaved seven shy sheeps"

A la rutina se le integran canciones dirigidas que ejercitan el cuerpo completo

Cuántos días hemos estado en a escuela y que numero de día es hoy? ¡Legamos a la mitad 100th day.

Use conventional Greetings.

Participate during attendance period using phrases like: He/she is at home

Alphabet Knowledge.

Learn songs and rhymes.

2. La siguiente planeación, tenía como finalidad concientizar a los estudiantes sobre la importancia de cuidar a todos los seres vivos que los rodean.

<p style="text-align: center;">PLANEACIÓN DIDÁCTICA Ciclo Escolar 2016-2017</p> <p style="text-align: center;">Kindergarten Cyan CCT 15PJN2486T</p> 			
Situación de Aprendizaje:	Animales... ¿por que cuidarlos?		Duración: 2 semanas. 6-17 marzo.
Modalidad:	Situación Didáctica, etc.	Docente: MICHELLE OLEA	Grado 2°
Campos formativos involucrados:	<input type="checkbox"/> Lenguaje y Comunicación <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento Matemático <input checked="" type="checkbox"/> Exploración y Conocimiento del Mundo		<input type="checkbox"/> Desarrollo Personal y Social <input type="checkbox"/> Desarrollo Físico y Salud <input type="checkbox"/> Expresión y Apreciación Artística
Competencias. EJE. ❖ Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla o Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. o Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y de sistema de escritura. (Actividades de <u>Learning Journey</u>)		Aprendizajes Esperados <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Identifica</u> las condiciones de agua, luz, nutrientes e higiene requeridas y favorables para la vida de plantas y animales de su entorno. ➤ Comprende que forma parte de un entorno que necesita y debe cuidar. ➤ Practica y promueve medidas de protección y cuidado a los animales domésticos, las plantas y otros recursos naturales de su entorno. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Usa y nombra los números que sabe en orden ascendente empezando por el uno y a partir de números diferentes al uno, ampliando el rango de conteo. ✓ Identifica el orden de los números en forma escrita en situaciones escolares y familiares. ✓ Compara colecciones ya sea por correspondencia o por conteo e identifica donde hay más que, menos que o la misma cantidad. 	
Pregunta(s) generadora(s)	¿Por qué es importante cuidar a los animales? ¿qué necesitan los animales para <u>vivir</u> ? ¿que obtenemos de los animales?		

3.- Se continuo con la presentación de uno más de los hábitats, así como compartir la información que obtuvo cada uno de ellos ya sea de manera oral o gráfica.

PLANEACIÓN DIDÁCTICA Ciclo Escolar 2016-2017 Kindergarten Cyan CCT 15PJN2486T				
Situación de Aprendizaje:	La selva un mundo mágico.		Duración:	2 semanas. 3-7 abril y 24-28 abril.
Modalidad:	Situación Didáctica, etc.	Docente: MICHELLE OLEA	Grado	2°
Campos formativos involucrados:	<input checked="" type="checkbox"/> Lenguaje y Comunicación <input type="checkbox"/> Pensamiento Matemático <input checked="" type="checkbox"/> Exploración y Conocimiento del Mundo		<input type="checkbox"/> Desarrollo Personal y Social <input type="checkbox"/> Desarrollo Físico y Salud <input checked="" type="checkbox"/> Expresión y Apreciación Artística	
Competencias. EJE. ❖ Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral. o Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información. o Expresa por medio del cuerpo sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.		Aprendizajes Esperados <ul style="list-style-type: none"> ➤ Describe personajes, personas, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa. ➤ Narra sucesos reales e imaginarios. ➤ Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno. ➤ Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo o alguien, al conversar y entrevistar a familiares o a otras personas. ✓ Registra mediante marcas propias o dibujos, lo que observa durante la experiencia para explicar lo que ocurrió. ✓ Representa mediante la expresión corporal movimientos de animales, objetos y personajes de su preferencia. ✓ 		
Pregunta(s) generadora(s)	Cómo es la selva? ¿qué animales viven ahí? ¿en la selva hay insectos? ¿también crecen las plantas en la selva? ¿hay insectos en la selva? ¿cuáles son las selvas más grandes de mi país y cuales las más conocidas en el mundo? ¿puedo visitar la selva? ¿qué comen los animales de la selva?			

4. La planeación siguiente continuaba con la presentación de otro hábitat, el desierto, sus características, necesidades y seres vivos que lo componen.

PLANEACIÓN DIDÁCTICA Ciclo Escolar 2016-2017 Kindergarten Cyan CCT 15PJN2486T			
Situación de Aprendizaje:	Desert, another world!!!!	Duración:	2 semanas. 1-12 -mayo
Modalidad:	Situación Didáctica, etc.	Docente: MICHELLE OLEA	Grado 2°
Campos formativos involucrados:	<input type="checkbox"/> Lenguaje y Comunicación <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento Matemático <input checked="" type="checkbox"/> Exploración y Conocimiento del Mundo	<input type="checkbox"/> Desarrollo Personal y Social <input type="checkbox"/> Desarrollo Físico y Salud <input type="checkbox"/> Expresión y Apreciación Artística	
Competencias a desarrollar	<ul style="list-style-type: none"> Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento. 	Aprendizajes Esperados	
		<ul style="list-style-type: none"> Distingue la regularidad en patrones Anticipa lo que sigue en patrones e identifica elementos faltantes en ellos, ya sean de tipo cualitativo o cuantitativo. Distingue, reproduce y continúa patrones en forma concreta y gráfica. 	
Pregunta(s) generadora(s)	¿Por qué los animales viven en diferentes lugares? ¿En todos los lugares del mundo hay animales?		

5. Durante dos semanas, se conocieron los diferentes hábitats y se seleccionaron los que se iban a presentar a los padres de familia, cada estudiante, expuso de manera breve cual era el hábitat que más le gustaba y ¿por qué?, finalmente se hizo la selección de los 5 más gustados, selva, mar, desierto, bosque y polo norte.

PLANEACIÓN DIDÁCTICA Ciclo Escolar 2016-2017 Kindergarten <u>Cyan</u> CCT 15PJN2486T				
Situación de Aprendizaje:	Un mundo mágico, diferentes lugares para vivir.		Duración:	2 semanas. 15-26 Mayo
Modalidad:	Situación Didáctica, etc.	Docente: MICHELLE OLEA	Grado	2º
Campos formativos involucrados:	<input checked="" type="checkbox"/> Lenguaje y Comunicación <input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento Matemático <input checked="" type="checkbox"/> Exploración y Conocimiento del Mundo		<input type="checkbox"/> Desarrollo Personal y Social <input type="checkbox"/> Desarrollo Físico y Salud <input checked="" type="checkbox"/> Expresión y Apreciación Artística	
Competencias. EJE. ❖ Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral. ○ Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información. ○ Expresa por medio del cuerpo sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música.		Aprendizajes Esperados ➤ Describe personajes, personas, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa. ➤ Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno. ➤ Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo o alguien, al conversar y entrevistar a familiares o a otras personas. ✓ Representa mediante la expresión corporal movimientos de animales, objetos y personajes de su preferencia.		
Pregunta(s) generadora(s)	¿En donde viven los animales? ¿Cuántos lugares hay para vivir?			

6. La planeación del mes de junio cambio de formato puesto que ya solo requería se especificarán y describiran las actividades a realizar encaminadas a terminar los productos que se iban a exponer en la presentación del proyecto y al afianzamiento de la información que los niños poseían.

CYAN Chiluca

Junio 2017

K-2 "A"

PBL

THE ANIMAL WORLD

Jueves 1 de Junio.

Se entregarán por mesa, diferentes materiales para continuar con la elaboración de animales con plastilina, animales pintados y animales armados con distintos materiales.

Vieres 2 de junio.

En 3 maquetas realizaremos la clasificación de los animales según su alimentación, se entregarán imágenes de alimentos y animales de plastilina que realizarán de tarea, se pegará una de cada tipo de alimento en la maqueta correspondiente, para que funcione como guía, cada equipo estará dividido por hábitats, y seleccionarán de sus animales los que son carnívoros, herbívoros u omnívoros para colocarlo en donde corresponde.

Jueves 8 de junio

En dos cartulinas realizaremos la clasificación de los animales según su forma de desplazamiento, se pegará una de cada tipo de alimento en la columna correspondiente, para que funcione como guía, cada equipo estará dividido por hábitats, y seleccionarán de sus animales los que corren, vuelan, nadan, trepan y reptan, para colocarlo en donde corresponde.

Viernes 9

Teniendo diferentes animales y máscaras ya decoradas y listos, se comenzarán a ubicar en el hábitat que corresponda, se pintarán hoy los hábitats, el mar, desierto, granja, bosque, y selva; dividiremos el grupo en 6 y cada uno deberá pintar su hábitat y pegar los materiales necesarios. Un 6to equipo iniciara el trabajo con las aves, pintando y recortando.

1.6. Cierre del proyecto. (Anexos 13-20)

El proyecto que realizamos contribuyó de manera muy importante para identificar y resaltar la importancia de planificar las actividades de los niños con base a sus intereses, cuando ellos observaron que su opinión era importante, se sintieron más motivados y participaron activamente en el desarrollo del mismo; desde mi posición de docente cubrí únicamente el papel de guía, ya que llegó un momento en el que no había que explicarles ni presentarles las diferentes características del tema de investigación, ellos ya lo habían investigado y les fue fácil comunicar la información a través de dibujos o de aportaciones verbales una vez que ellos veían las imágenes.

Por ejemplo, al momento de realizar los diferentes hábitats que decorarían el salón, de manera autónoma fueron aportando los aspectos necesarios que debíamos tener para que se lograse el objetivo, al realizar el mundo marino uno de los pequeños dijo *“debemos poner muchas algas porque están en el fondo del mar y de esto se alimentan muchos peces”*.

Nos deja muchas cosas importantes que reflexionar y muchas otras las he reforzado como puntos angulares para llevar a cabo una buena implementación de proyectos de este tipo, las mismas serán comentadas en el capítulo IV.

El objetivo principal de este proyecto era dar a conocer al grupo lo que ellos llamaron “el mundo animal”, iniciando por la importancia de respetar el mundo que nos rodea así como conocer la función de cada uno de los seres que formamos parte de nuestra sociedad, este objetivo no solo se alcanzó, sino que se rebasó, el impacto más grande del desarrollo del mismo fueron las diferentes habilidades que desarrollaron los niños, la de investigar, la de compartir información y aportar ideas y finalmente la de involucrar a sus papás en su mundo, lograron que sus papás les ayudaran a investigar y les compartieran también ideas con la finalidad de hacer la presentación de sus hijos

más completa, durante diferentes ocasiones los papás enviaban muñecos de peluche o diferentes objetos que tuvieran en casa para que se complementara el producto final.

La participación de los padres fue vital para el alcance de las metas, pero lo más gratificante para el grupo en general, fue que no solo cumplieron con lo mínimo que el modelo educativo requería (que es su asistencia a la presentación del proyecto) sino que participaron activamente en la recolección y elaboración de productos que serían presentados en la clase final, los papás y mamás de los integrantes de este grupo, preguntaron continuamente si algunas ideas serían útiles para sus hijos, les ayudaron a los niños a decorar la máscara que usaron en la presentación del proyecto, mas no se las hicieron, les sugirieron que materiales usar para realizar trabajos o clasificaciones, facilitaron a los niños las herramientas necesarias para que ellos realizaran la investigación y finalmente les aclararon las dudas que ellos podían tener mientras veían algunos videos, cuando fue necesario, leyeron a sus hijos el texto que se presentaba en las imágenes.

Dentro del curso 2016-2017, solo exploramos las dimensiones que habrá que considerar para construir ambientes educativos en donde se valorará, reconociera y promoviera la diversidad.

Logramos centrarnos en las fortalezas: alguna vez una profesora me dijo que *“el aprendizaje actual señala que el proceso de aprender se inicia con aquello de lo que somos capaces.”* Y fue a partir de este punto que pude construir una estructura para transitar hacia lo que se espera como producto de la formación.

En este trabajo he tratado de hacer evidente que el reto actual de la educación infantil está en dejar atrás la concepción de enseñar únicamente una serie de conceptos, para dar paso a la valoración y al apoyo de la enorme diversidad que mostramos los seres humanos. Para ello debemos lograr un cambio en la imagen de la educación infantil.

En este capítulo fueron presentadas las diferentes planeaciones usadas para desarrollar de manera lo más organizada posible el proyecto llamado “Mundo animal”, así como las estrategias en las que se basó el mismo, el método High Scope ha tomado mucha fuerza en los últimos años, y en este capítulo se da a conocer el por qué, en que consiste y cuál es su finalidad.

El método de High Scope refleja la práctica educativa válida en términos de desarrollo. Centra la atención de la docente en la interrelación entre desarrollo y el ambiente de aprendizaje, humano y material, para guiar la educación de los niños.

El ambiente desarrollado por este método da la bienvenida a la diversidad; se diseñan para que las motivaciones, los intereses, las necesidades y los niveles de desarrollo que caracterizan a los niños sean tomados en cuenta en el programa educativo

Cuando un niño planea, identifica sus metas la docente sola necesitara presentar las opciones para lograrlas. Planear significa decidir sobre acciones, reconocer problemas una vez más la guía solo propondrá soluciones, así como anticipar consecuencias y reacciones.

CAPITULO II

Metodología por proyectos. Aprendizaje basado en proyectos. "P.B.L"

"DÍGAME Y OLVIDO, MUÉSTREME Y RECUERDO. INVOLÚCREME Y COMPRENDO"

Este capítulo expone la metodológica usada durante el desarrollo del Proyecto académico llamado "MUNDO ANIMAL" así como los principios psicológicos y pedagógicos en los que esta se basa,

El proyecto basado en el aprendizaje, se realizó en un grupo de Preescolar el cuál se fundamenta en la ideología del preescolar Cyan, quien a su vez se apoya en la teoría del Doctor alemán David Weikart, quien trabajo basándose en el constructivismo y cuya finalidad era la de desarrollar proyectos que involucraran a los niños partiendo de sus intereses, sin olvidar los estándares de la educación de cada país en que se desarrollan.

2.3 ¿Qué es el sistema High Scope?

Es de reconocer que disertar sobre la educación en nuestro país no es un tema fácil de abordar, ya que ha pasado por diferentes reformas educativas sin concluir los objetivos planteados en cada proceso, si bien el proceso de enseñanza -aprendizaje ha venido adaptando algunos aspectos innovadores, se siguen priorizando en distintos establecimientos los aspectos de la educación tradicional.

En contraposición a la escuela tradicional, existen nuevas alternativas de educativas tales como: Escuelas Montessori, Escuelas Freinet, Escuelas con sistema Winnetka, Escuelas Bilingües o Trilingües, Escuela progresista o bien Home-schooling, (escuela en casa) y el método High Scope (HS), que se utiliza a nivel preescolar y fue el usado en el proyecto que esta recuperación de experiencia profesional presenta.

El sistema High Scope fue creado en 1962, cuando David Weikart (director de Servicios Especiales del Sistema de Escuelas Públicas de Ypsilanti, Michigan E.U) inauguró el proyecto Perry para Preescolar.

Lo anterior como consecuencia de una investigación realizada por el Director Weikart en respuesta a los fracasos que sufrían los estudiantes de la educación media provenientes de escuelas de los vecindarios más pobres. El motivo de la investigación fue conocer las causas de este suceso y buscar la manera de revertirlo con lo que concluyó que esto era ocasionado entre otras causas por las pocas oportunidades de los estudiantes para obtener una adecuada preparación escolar.

A partir de este suceso se crearon dos comisiones, la primera integrada por David Weikart, Raymond Kingston, John Salcau y Eugene Beatty (directores de escuelas primarias) y la segunda por el departamento de escuelas especiales, integrada por: John Mader, Norma Radhin, Byron Aldrich y finalmente David Weikart teniendo como misión favorecer a los estudiantes que fracasaban buscando

programas prácticos (del mismo departamento) que pudieran contrarrestar el fracaso escolar al ser puestos en marcha respectivamente.

Al finalizar el trabajo de investigación, el equipo “Posee la convicción que los efectos de una intervención en el nivel preescolar, influirá en el éxito de estos niños y niñas en su educación posterior” (Lavanchy, Suzuki, 1998, p. 17).

¿Y... en qué consiste el método high scope?

De acuerdo con Mardones, X, 2016 (parr. 1) El sistema de educación High Scope (HS) “permite que el niño se empodere de sus propios conocimientos, ya que es protagonistas y constructor de su aprendizaje”.

El método High Scope es un sistema educativo que promueve el pensamiento activo, la planificación, el razonamiento crítico, y la resolución de problemas. Las salas están distribuidas en rincones (arte, casa, construcción, matemáticas, etc.) Esta alternativa de educación consiste en implementar dentro de la rutina diaria la “Hora de Trabajo”, la cual da la posibilidad de distribuir el tiempo de los niños en:

1. Tiempo de planificar: el niño/a decide qué hacer, con qué material trabajar, si lo hará solo o acompañado, etc.
2. Tiempo de trabajar: el niño/a lleva a cabo lo planificado, ejecuta su proyecto, teniendo la opción de elegir de entre tres materiales diferente que se le ofrecen, con que material lo hará.
3. Tiempo de evaluar: finalmente evalúa cómo resultó, ¿cuáles fueron las dificultades que enfrentó o los conflictos que tuvo que solucionar.?

¿Cuáles son los beneficios de este método?

High Scope permite a los niños tomar conciencia de sus aprendizajes y realmente construirlos a partir de sus necesidades y motivaciones. El hecho de que

planifiquen de acuerdo a sus intereses, favorece la confianza en sus conocimientos y volverse protagonistas y constructores de sus propios aprendizajes.

El hecho de que tengan la posibilidad de auto evaluarse, contribuye en su pensamiento crítico y en la resolución de problemas, identificando sus errores y/o dificultades.

Misión del Curriculum High Scope

Busca que el niño pueda superar sus dificultades de una forma positiva y creativa, obteniendo una buena autoestima que lo conllevará a enfrentar la vida de una mejor manera.

Preparara a los niños ante las dificultades de la vida cotidiana, ya que lo que se resalta son las cosas buenas, las fortalezas y no las debilidades, para así lograr “el objetivo que es acercarse al conocimiento de una manera diferente, que sea a través de la experiencia,” (Mardones, X. 2016. Párr. 10) sin tener la necesidad de aplicar la memoria como método de aprendizaje.

El papel que cumplen las educadoras es fundamental, tienen que ser “*muy activas*” y estar al ritmo de las necesidades del niño; deben estar constantemente observando a los niños, lo que están haciendo, cuestionando únicamente cuales serían las opciones para solucionar los conflictos que enfrentan y no dando soluciones definitivas, en caso de no encontrar por si solos la solución, la educadora podrá sugerir las posibles soluciones, pero finalmente el niño es quien toma la decisión para que así puedan explorar, y aprender a través de la experiencia.

2.2. Fundamentos Generales.

El concepto de individuo que sustenta la modalidad curricular High Scope considera al niño como una totalidad, integrado en sí mismo, en relación con los demás y con su contexto.

El fundamento filosófico concibe la educación como un proceso que propicia que el niño aprenda a dar significado a las relaciones que se dan en el mundo en el cual se encuentra, dando posibilidades de un desarrollo pleno y armónico mediante un trabajo integrado, viendo al niño como un sujeto activo en desarrollo con capacidades intelectuales capaz de procesar información.

El fundamento psicológico considera aspectos como el desarrollo afectivo, ya que los niños se sienten seguros dándoles la oportunidad de decidir cada día, considera que la interacción del niño con su ambiente se vuelve un contexto propicio para el aprendizaje, considerando elementos relevantes para propiciar aprendizajes significativos en el niño.

El fundamento pedagógico tiene como característica fundamental y específica que considera, el concepto de equilibrio ya que visualiza el proceso educativo como favorecedor del desequilibrio del educando dando posibilidades de que el realice una búsqueda de medio que le permitan la construcción de sus aprendizajes, contribuyendo así a la construcción activa del proceso de formación

El fundamento socio-antropológico cultural finalmente considera al contexto a través de sus valores y orientaciones que se concretan a través de la familia y la comunidad en la que los niños participan.

2.2.1 Fundamento pedagógico.

High Scope proporciona un marco referencial para la organización del ambiente, la rutina diaria y la interacción de niños y adultos desde la infancia temprana, ofrece un método sistemático para planear, organizar y cumplir las responsabilidades docentes, presenta una rutina diaria a los niños, que hace predecible su trabajo diario, brindando estabilidad y equilibrio. Además, garantiza la atención de los adultos a los intereses y necesidades de los niños, así como un sentido de control sobre sí mismos y su ambiente.

Con lo anterior coinciden las teorías pedagógicas de Dewey y Piaget, ya que Dewey afirma

“...Una sociedad que es móvil, que está llena de canales para la distribución de un cambio que ocurra en cualquier parte, tiene que procurar que sus miembros sean educados para la adaptabilidad y la iniciativa personal...”. (2002)

Por otro lado, la teoría del pedagogo suizo Jean Piaget, High Scope propicia el desarrollo integral del niño respetando su edad, intereses y ritmo de crecimiento, a la vez que cultiva sus capacidades emocionales, intelectuales y físicas.

Las estrategias de instrucción basada en proyectos tienen sus raíces en la aproximación constructivista que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey. El constructivismo mira el aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los niños, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos (Karlín & Vianni ,2002).

High Scope propone cierta disposición y uso de mobiliario y equipo en áreas de interés, claramente definidas. Ello permite a los niños localizar materiales, utilizarlos y regresarlos a su lugar para el uso de los demás (Anexos 21-29).

El proceso diario de planeación, trabajo, es la parte medular de la rutina diaria, pues permite al niño desarrollar sus propios intereses, hacer planes, llevarlos a cabo y reflexionar sobre sus experiencias con compañeros y adultos.

Lo que vuelve esta estrategia más importante aún, es que los estudiantes encuentren los proyectos divertidos, motivadores y retadores porque desempeñan en ellos un papel activo tanto en su escogencia como en todo el proceso de planeación (Meyer H. 1987 Citado por Santiago R 2013. Northwest Regional Educational Laboratory).

Los fundamentos teóricos destacan con énfasis marcado en los aspectos psicológicos del crecimiento del niño, base de sus fundamentos pedagógicos, con el propósito de crear una educación válida para la formación, a partir de la teoría del desarrollo formulada por Jean Piaget, que se resume en tres criterios básicos:

* Ejercitar y desarrollar las capacidades del niño que están surgiendo en la etapa de vida en que se encuentra.

*Estimular y ayudar al niño a desarrollar sus patrones personales de intereses, capacidades y aspiraciones.

*Presentarle las experiencias de aprendizaje cuando está en condiciones de dominar, generalizar y retener (Borja G. Citada por Asociación Mundial de Educadores Infantiles, 2010).

En este modelo educativo el adulto debe conocer las características básicas del niño de la primera infancia, entre las que se destacan su carácter activo, la representación simbólica, el lenguaje, las características generales del pensamiento

pre operacional y el egocentrismo; a lo cual añaden los cuatro factores que Piaget considera importantes en el desarrollo mental: la maduración biológica, la experiencia física y lógico-matemática, lo social y la transmisión cultural, finalmente el equilibrio o mecanismo interno de regulación.

En este modelo el papel del educador, consiste en ofrecerle a los niños diversas experiencias para que éstas les permitan aprender activamente: ser activo física y mentalmente; reelaborar experiencias y conocimientos; ser autónomo al solucionar problemas y en la iniciativa respecto a su persona, lo cognitivo y lo social.

“Vivimos siempre en el tiempo que vivimos y no en algún otro tiempo, y sólo extrayendo en cada tiempo presente el sentido pleno de cada experiencia presente nos prepararemos para hacer la misma cosa en el futuro. Ésta es la única preparación que a la larga cuenta para todo”. Dewey J, 1938

Considerando este pensamiento encontramos el fundamento psicológico.

2.2.2 Fundamento psicológico.

El fundamento psicológico considera las experiencias tempranas como base para potenciar el desarrollo de capacidades posteriores, plantea que en cada niño existe un potencial de desarrollo y de aprendizajes que emergen con fuerza en condiciones favorables, así unido al fundamento biológico toma en consideración todo el proceso de maduración propio de la etapa preescolar, que se manifiesta a través del establecimiento de redes neuronales.

Este modelo tiene sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey.

El constructivismo se apoya en la creciente comprensión del funcionamiento del cerebro humano, en cómo almacena y recupera

información, cómo aprende y cómo el aprendizaje acrecienta y amplía el aprendizaje previo. El constructivismo enfoca al aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los seres humanos, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, en base a conocimientos actuales y previos (Karlin & Vianni, citados por Galeana L. pág. 2 s/a).

En el Aprendizaje Basado en Proyectos se desarrollan actividades de aprendizaje interdisciplinarias, de largo plazo y centradas en el estudiante (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999).

De acuerdo con la teoría de Dewey:

El alumno debería ser centro de la acción educativa, y aprender haciendo. La estrategia del aprendizaje basado en proyectos, establece a la escuela como el lugar donde el valor del conocimiento es resolver situaciones.

Según Dewey experiencia significa poseer conciencia de lo que acontece o realizar actividades con sentido. (Dewey, 1995)

Toda experiencia auténtica tiene un aspecto activo que cambia en algún grado las condiciones bajo las cuales se ha producido.

La experiencia es verdadera y auténtica cuando las condiciones objetivas se subordinan a lo que ocurre dentro de los individuos lo que favoreció la interacción y la continuidad.

2.3 Antecedentes del método educativo High Scope

DAVID WEIKART. Fundador y promotor de High Scope como método educativo.

El método High Scope o cognitivo de educación infantil, comenzó a estructurarse en los años sesenta del siglo XX, toma su nombre de la institución en que fue desarrollado por un equipo dirigido por David Weikart, en Michigan, E.U.

A comienzos de los años 70 comienza a difundirse en Latinoamérica, con la llegada del Doctor David Weikart, invitado por el Doctor Monckeberg.

En el año 1973 se realiza un seminario para dar a conocer las experiencias e investigaciones realizadas a la fecha.

El Dr. David P. Weikart, fue fundador y presidente emérito de la High/Scope Educational Research Foundation (Fundación High/Scope de Investigación Educativa) en Ypsilanti, Michigan., el Dr. Weikart recibió el doctorado en Psicología y Educación de la Universidad de Michigan en Ann Arbor. En 1970 fundó la Fundación High Scope de Investigación Educativa como entidad independiente sin fines de lucro y sirvió de presidente tanto de la fundación como de su consejo de administración. Bajo su liderazgo, el programa High Scope se hizo conocido por su educativo el cual trata a los niños como aprehendedores activos e intencionales desarrolló, comprobó y diseminó este modelo para niños preescolares, niños de la escuela primaria y adolescentes, cuya misión, es la de colaborar con programas para permitir a niños y jóvenes hacerse participantes activos en su propia educación y llevar así una vida satisfactoria y productiva.

Entre 1962 y 1967, David Weikart y sus colegas iniciaron el estudio del sistema High Scope, este estudio fue llamado Perry Preschool, en dicho estudio analizaron la vida continua de un grupo conformado por 123 niños de entre 3 y 4 años de edad quienes fueron divididos aleatoriamente en dos subgrupos, uno de ellos asistió a un programa preescolar de alta calidad basado en el programa de High Scope, la otra

mitad no recibió ningún programa de preescolar; el programa bajo investigación mantuvo un alto grado de calidad con el uso sistemático de un método educativo, y fue realizado por maestros certificados.

De acuerdo con el seguimiento dado, el estudio encontró que los adultos que se sometieron al programa preescolar a los 40 años tuvieron mayores ingresos, cometieron menos delitos; tenían más probabilidades de tener un trabajo, y tenían más probabilidades de haberse graduado de la escuela secundaria que los adultos que no tenían una educación preescolar.

Uno de los equipos, realizó un segundo estudio al que llamaron Estudio Comparativo del Currículo Preescolar High Scope (High Scope Preschool Curriculum Comparison Study) en éste, se asignaron aleatoriamente, 68 niños (entre 3 y 4 años de edad) a tres grupos que experimentaron modelos distintos de educación preescolar de buena calidad, un programa tradicional de guardería con orientación social, un programa acelerado de instrucción directa o el programa High Scope de desarrollo infantil. Los tres grupos experimentaron un crecimiento intelectual de un promedio de 27 puntos de cociente intelectual durante el primer año de sus programas, pero a largo plazo, el grupo de instrucción directa no obtuvo los mejores resultados, ya que de acuerdo con L. Shweinhart, el 47% de este grupo requirió tratamientos para problemas o trastornos emocionales durante sus años escolares en comparación con sólo el 6% de los otros dos grupos. (1999)

Como coordinador del Estudio Pre-Primaria de la Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Académico (International Association for the Evaluation of Educational Achievement IEA), David Weikart encabezó una inspección de programas de cuidado y educación temprana en 17 países, incluso los Estados Unidos.

Esta inspección produjo una serie de informes sobre las creencias paternas, las características de programas para la niñez y la relación entre

estas y el rendimiento cognitivo y lingüístico de niños a los 4 y los 7 años de edad (Schweinhart, L. 1999.parr. 4).

David Weikart escribió el libro El crecimiento de High Scope: Una memoria High/Scope Press, 2004 (How High Scope Grew: A Memoir). En el libro presentó no sólo la historia de la High Scope Educational Research Foundation sino la visión que sigue motivándola. D. Weikart identificó un principio de operación que se aplica en diferentes partes, “No se trata de si un niño sabe algo o no (por ejemplo, el abecedario), sino de las condiciones bajo las cuales se lo aprende” (Schweinhart, L. 1999. párr.6).

David Weikart, falleció el 9 de diciembre de 2003 después de una larga lucha contra la leucemia.

2.3.1 Relación del Método High Scope con el Aprendizaje Basado en Proyectos.

El enfoque centrado en el aprendizaje sugiere que éste se logra siempre y cuando resulte significativo y trascendente para el estudiante, mientras se vincula con su contexto, la experiencia previa y condiciones de vida.

De acuerdo con la Licenciatura en Educación Primaria (plan 2012)

El Aprendizaje por Proyectos:

Es una estrategia de enseñanza y aprendizaje en la cual los estudiantes se involucran de forma activa en la elaboración de una tarea-producto (material didáctico, trabajo de indagación, diseño de propuestas y prototipos, manifestaciones artísticas, exposiciones de producciones diversas o experimentos, etc.) que da respuesta a un problema o necesidad planteada por el contexto social, educativo o académico de interés (SEP. 2012).

La enseñanza orientada a la acción no se trata de un modelo, sino simplemente de un concepto didáctico que presupone específicamente la actividad del alumno. De acuerdo con Ricaurte, “el proceso de enseñanza-aprendizaje es acordado entre el docente y el alumno siendo este un equilibrio entre la cabeza, el corazón y la mano” (Mike, 2018).

Esta estrategia de enseñanza constituye un modelo de instrucción auténtico en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

2.4 Significado de PBL (siglas en Inglés)

Aprendizaje basado en proyectos o Project Based Learning

En este aprendizaje y en la de aprendizaje basado en proyectos de Edutopía (Fundación Educativa George Lucas), Sal Khan hace hincapié en la aplicación práctica de los contenidos académicos para reforzar las actividades y orientar de forma adecuada a los alumnos a lo largo del ciclo de aprendizaje.

Ahora bien, el profesor Mark Isero relaciona el constructivismo entendido como el aprendizaje basado en la participación activa del estudiante, su capacidad de superar los problemas y pensamiento crítico, con la idea de construir conocimientos todos juntos en el aula en vez de que los alumnos lo hagan de forma individual en sus casas. (Anexo 30)

2.4.1 Inicio del aprendizaje basado en proyectos (PBL) dentro del sistema High Scope.

Desde el momento en que la rutina diaria tiene como objetivo apoyar la iniciativa de los niños, se empieza a trabajar un PBL de manera corta y concreta, dentro de la rutina, se les da tiempo a los niños para expresar sus intenciones y llevar a la práctica algunas de sus iniciativas considerando sus elecciones e interactuando con personas y materiales, motivándolo a solucionar los problemas que se le puedan presentar en el camino así como insistiendo en que realicen las actividades hasta que se sientan satisfechos con los resultados.

2.4.2 Áreas en que se puede aplicar el PBL.

Dentro del proceso educativo en general, con la intención de integrar las asignaturas, reforzando la visión de conjunto de los saberes humanos, áreas como: Educación Física, Idiomas, Historia, Matemáticas, Lenguaje y Comunicación, Exploración de la Naturaleza entre otras áreas del aprendizaje son las que hasta ahora han usado PBL como estrategia de enseñanza, siempre en función de mejorar las prácticas pedagógicas que estos reciben y promover el desarrollo integral los niños de acuerdo con el Centro de Innovación e Investigación Educativa. El aprendizaje en proyectos es hoy en día una alternativa de contrastada efectividad para el aprendizaje motivador de los contenidos lingüísticos y no lingüísticos en el área de lenguas extranjeras (Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa. CIIE 2018).

Algunos ejemplos de la aplicación de Aprendizaje Basado en Proyectos son:

- Los proyectos ReHand y Eye Mouse, realizado en la Escuela ORT Argentina Sede Belgrano, Orientación TIC donde se trabaja con la metodología de Aprendizaje por proyecto -APP- que vincula una necesidad del campo de la rehabilitación médica.

- El proyecto Project Based School (PBS) de la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea de Madrid, pretende orientar los estudios de todas sus titulaciones de grado y de ciclos formativos de grados superior.
- El Proyecto Roma utiliza la metodología de proyectos como modo de construir todo el currículo escolar.
- Los proyectos PBL realizados a lo largo del ciclo escolar en el colegio David Weikart, Jilotzingo, Estado de México, México.

Lo anterior me permite observar que el Aprendizaje Basado en proyectos, puede ser usado en cualquier área que involucre el aprendizaje del ser humano, siempre y cuando se apliquen los pasos necesarios para su buen funcionamiento. (Anexo 31)

2.4.3 Objetivo de la aplicación de PBL en el nivel preescolar

Son muchas las ventajas que este método ofrece al proceso de aprendizaje ya que promueve que los estudiantes piensen y actúen en base al diseño de un proyecto, elaborando un plan con estrategias definidas, para dar una solución a una interrogante y no tan solo cumplir objetivos curriculares.

- ✓ Permite aprender en la diversidad al trabajar todos juntos.
- ✓ Estimula el crecimiento emocional, intelectual y personal mediante experiencias directas con personas y estudiantes de ubicados en diferentes contextos.
- ✓ Los estudiantes aprenden diferentes técnicas para la solución de problemas al estar en contacto con personas de diversas culturas y con puntos de vista diferentes.
- ✓ Aprenden a aprender el uno del otro y también aprenden la forma de ayudar a que sus compañeros aprendan.
- ✓ Aprenden a evaluar el trabajo de sus pares.

- ✓ Aprenden a dar retroalimentación constructiva tanto para ellos mismos como para sus compañeros.

El proceso de elaborar un proyecto permite y alienta a los estudiantes a experimentar, realizar aprendizaje basado en descubrimientos, aprender de sus errores y enfrentar y superar retos difíciles e inesperados.

A lo anterior se agrega que son estos algunos de los objetivos del Programa de Educación Preescolar 2011 (PEP, 2011), por lo que se vinculan al cumplimiento de metas.

Durante este capítulo conocimos las estrategias y fundamentos pedagógicos en que se basa el método High Scope, por lo que me es más fácil comprender por qué las estrategias de High Scope o de los proyectos basados en el aprendizaje tiene como eje central el generar el aprendizaje a partir de las necesidades planteadas por el grupo de estudiantes.

En pocas ocasiones se nos explica a nosotros como docentes en qué consisten las estrategias o métodos usados por las instituciones educativas en las que trabajamos, generalmente se nos muestran los pasos a seguir y los requisitos a cumplir, por lo que información como la que está en este capítulo permite que se comprendan mejor las estrategias y actividades que realizamos, así como por qué un niño que es 100 % involucrado con el proceso de enseñanza-aprendizaje obtiene la información y la retiene.

El método High Scope, a partir de los proyectos basados en el aprendizaje y el Programa de Educación Preescolar, logra fusionarse en pro de un desarrollo más completo, coinciden en sus objetivos y se complementan positivamente.

CAPÍTULO III

Estrategias pedagógicas del proyecto “MUNDO ANIMAL”.

LA FILOSOFÍA DEL AULA EN UNA GENERACIÓN SERÁ
LA FILOSOFÍA DEL GOBIERNO SIGUIENTE. (Abraham Lincoln)

Todo proyecto de aprendizaje requiere tener fundamentos psicológicos y pedagógicos que den soporte a sus metas y estrategias, es por eso que se vuelven importantes, nos permiten conocer en que se basaron cada uno de los pasos del proyecto.

En este capítulo se presenta el contexto institucional, las estrategias pedagógicas y los fundamentos en que fueron basados los mini proyectos y el producto final.

3.1 Contexto institucional donde se desarrolló la experiencia.

3.1.1 Fundación e historia del Preescolar CYAN,

El Colegio Kindergarten Cyan es una Escuela situada en la localidad de Ciudad López Mateos, Municipio de Atizapán, Estado de México; imparte educación preescolar general, y es de control privado. Fue abierto en 2004 en Av. del Club #14, Club de golf Chiluca con 4 alumnos y 1 empleada.

En 2006 La población se incrementa a 120 alumnos 15 empleados, 1 profesor de alemán y 1 psicóloga.

El Colegio Kindergarten Cyan, nace a partir de un proyecto educativo buscado por su fundadora en el cual descubrió que los niños tienen mucho que aportar a la sociedad, Laura Trujillo Soto comparte su idea, dice “si sembramos en ellos la semilla de la perseverancia y la confianza en sí mismos, son capaces de lograr todo lo que se propongan” (Trujillo Soto, s.f., párr. 1).

En el colegio Kindergarten Cyan “buscamos forjar niños y niñas felices, comprometidos con su entorno, capaces de emprender y ejecutar sus planes para el presente y el futuro, mediante una educación competitiva, de valores y buenos ejemplos” (Trujillo Soto, s.f., párr. 1).

Buscando mantener siempre la vanguardia pedagógica y con fundamento en el sistema High Scope; tiene como finalidad que sus egresados, se integren a la sociedad con la convicción de que pueden ser exitosos tanto en lo profesional, como en lo personal.

3.1.2. Ejes y corrientes pedagógica y psicológica.

- El eje principal del Preescolar es ofrecer un método educativo de vanguardia para niños con atención personalizada y educación de calidad.
- Ser un Colegio reconocido por su vanguardia, basada en el compromiso de brindar un servicio significativo a los estudiantes y sus familias, cuyos principios son resaltar los valores de Compartir, Construir y Ganar, para cubrir las demandas de un mundo global.
- Al ser creado el Kindergarten Cyan tiene como misión: "Formar alumnos emocionalmente inteligentes, con pensamiento reflexivo, crítico y creativo en espacios de aprendizaje total, atendiendo a las necesidades individuales, capaces de tomar decisiones para responder a los retos de la vida y contribuir al desarrollo de un mundo mejor" (Colegio Weikart, s/a párrafo 1, s.f.). (Anexo 32-34)
- El pensamiento crítico comprende el pensamiento reflexivo y productivo, que evalúa el conocimiento que tenemos sobre las cosas de la vida cotidiana y que se suponen verdaderas. Se tiene una conciencia activa para crear nuevas ideas mostrando una actitud abierta hacia el conocimiento nuevo.

El pensamiento creativo supone pensar de manera creativa y novedosa para conseguir soluciones nuevas a los problemas bajo perspectivas alternativas a las convencionales.

Corriente psicológica.

"Una concepción reflexivo-creativa, a través de modos de concertación grupal y social constituye, junto al rediseño de la totalidad de los procesos

sociales, la posibilidad de conformación de proyectos de vida constructivos y creadores en el plano de la persona y lo social, que aporten en la dirección necesaria de una sociedad más desarrollada e integralmente humana” (D’angelo H. 1999, pág 1; párr. 1).

Basándonos en sus ejes de acción (construir y compartir) y teniendo en cuenta que busca formar alumnos con pensamiento reflexivo, crítico y creativo, se establece que el kindergarten CYAN posee una dirección de pensamiento y acción educativa social bajo un tronco común de inspiración humanista, la cual considera a la persona como un ser individual, a quien se debe atender de forma multidimensional y personalizada, entro otros.

La psicología humanista tiene sus raíces en la corriente filosófica de existencialismo basándose en autores como Jean Paul Sartre, quien afirma que “el hombre nace libre y responsable” (Sartre J. citado por, Sendas en el Margen, s/a). Sartre, junto a Jean Jacques Rousseau, Erick Fromm y Viktor Frank tienen una visión de “la condición humana basada en la libertad y la responsabilidad” (Aragón, R, 2015). Consideran al individuo como un ser responsable de sus actos, y capaces de encontrar su propio camino hacia la libertad.

Esta corriente psicológica se basa principalmente en la corriente filosófica del existencialismo de quien toma dos de sus postulados para influenciarse:

- a) La existencia humana es reflexiva gracias a la consciencia.
- b) La existencia del ser humano es cambiante y dinámica por su propia naturaleza, es decir, se va desarrollando, concretado en su toma de decisiones, se llega a la esencia, que puede ser auténtica o inauténtica

Existió otra corriente filosófica que también influyó al humanismo, la fenomenología, corriente que se encarga de estudiar los fenómenos e la consciencia, toma la idea de que no somos capaces de experimentar "la realidad en sí" de manera directa. Es decir, se apela a la experiencia intelectual y emocional como las fuentes legítimas de conocimiento.

En definitiva, “[tanto la fenomenología como el existencialismo ponen el énfasis en la consciencia y la capacidad del hombre para decidir, en todo momento, qué hacer, movido en última instancia por su intencionalidad...]” (Triglia, A. s/a, párr. 12).

Corriente pedagógica

El kindergarten CYAN basa su misión en un sistema constructivista el cuál según Massimino L. (2005), tiene el enfoque pedagógico de la teoría del constructivismo y sostiene que:

“el conocimiento no se descubre, se construye: el alumno construye su conocimiento a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información. Desde esta perspectiva, el alumno es un ser responsable que participa activamente en su proceso de aprendizaje” (2005, párr. 1).

En el Kindergarten CYAN, se postula la necesidad de entregar al alumno las herramientas necesarias que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo que implica que sus ideas puedan verse modificadas y siga aprendiendo; por otro lado, el constructivismo propone un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende.

Kindergarten CYAN, ve el constructivismo como su base pedagógica y lo aplica como concepto didáctico en la enseñanza orientada a la acción. Entendiendo por enseñanza orientada a la acción como: Meyer asegura que “el enfoque didáctico integral que presupone específicamente la actividad del alumno. La organización del

proceso de aprendizaje encuentra su orientación en los productos de la acción acordados entre el docente y los alumnos.” (Meyer, Hilbert, 1987, Citado por Santiago R. 2013)

La perspectiva constructivista del aprendizaje se coloca en oposición a la instrucción del conocimiento o consciencia. En general, desde la postura constructivista, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que la inteligencia no puede medirse, ya que es única en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad.

El colegio Kindergarten Cyan visualiza un aula con alumnos, desde la corriente constructivista en donde puede crearse un contexto favorable del aprendizaje, con un clima motivacional de cooperación, donde cada alumno reconstruye su aprendizaje con el resto del grupo. Así, en el proceso del aprendizaje, no hay notas, sino cooperación. Por el otro lado, se elige un contenido a impartir y se optimizará el aprendizaje de ese contenido mediante un método y objetivos fijados previamente, optimizando dicho proceso. En realidad, hoy en día ambos enfoques, Construcciónismo e Instruccionismo, se mezclan, si bien la instrucción del aprendizaje toma más presencia en el sistema educativo.

3.1.3 Metodología establecida o adaptada para su funcionamiento.

Metodología del colegio.

El modelo educativo que se eligió para regir los principios de esta institución está basado en un sistema de interacción directa en las experiencias con materiales, objetos y eventos.

Los contenidos educativos no sólo cumplen con las regulaciones de la SEP., sino que responden a la calidad educativa actual.

El enfoque constructivista del colegio, se ve enriquecido a partir del desarrollo de la inteligencia emocional basándose en la experiencia Weikart Enrichment Program (WEP); esta experiencia busca proporcionar seguridad, estímulo y sobre todo el sentido del trabajo escolar que se encuentra en la base del aprendizaje.

Con la aplicación del sistema W.E.P, el Colegio busca:

- ❖ Ejercitar y desafiar las capacidades del alumno que se presentan en una determinada etapa del desarrollo.
- ❖ Estimular y ayudar al alumno a desarrollar su patrón de intereses, talentos y metas a largo plazo.

En el Kindergarten CYAN, la estrategia de enseñanza-aprendizaje plantea estudiar en las aulas contenidos que permitan a los alumnos construir conocimientos a través de las resoluciones de situaciones problemáticas que despierten su interés y deseo de búsqueda de soluciones.

Apoyados en los conocimientos previos, el papel del maestro es fundamental para que el alumno logre desarrollar habilidades, para hacer inferencias y generalizaciones, así mismo disfrute al hacer de los contenidos una oportunidad de desarrollar su creatividad, imaginación, reflexión y ofrecer formas diferentes de encontrar respuestas a las situaciones que se les presenten.

El sistema W.E.P está diseñado para funcionar a lo largo y ancho de toda la experiencia educativa. Se encuentra presente en todos los niveles escolares y durante todo el horario de clases.

Las habilidades que el Preescolar Kindergarten CYAN busca desarrollar con el sistema Weikart .Enrichment Program.

- Habilidades para decidir acerca de qué se va a hacer y cómo se va a hacer.
- Habilidades para participar con otros niños y adultos en la planeación en grupo, el esfuerzo cooperativo y el liderazgo compartido.
- Habilidades de expresión, es decir, hablar, escribir, dramatizar y representar gráficamente las experiencias, sentimientos e ideas.
- Habilidades para comprender la manera en que otras personas se expresan a través del lenguaje o de las representaciones escrita, artística y gráfica.
- Habilidad para aplicar el pensamiento matemático en diversas situaciones de la vida.
- Habilidades en las artes, ciencias y el movimiento físico, como vehículos hacia los cuales dirigir los talentos y energías personales.
- Habilidades para dirigir y solucionar problemas.
- Intereses a largo plazo o pasatiempos que pueden cultivarse tanto dentro como fuera de la escuela a través de la vida.

3.1.4. Grupo segundo grado de preescolar “kínder 2”

Durante el ciclo escolar 2016-2017, el grupo de kínder dos estaba integrado por 17 alumnos, 10 niñas y 7 niños, tres de los integrantes de este grupo, iniciaron durante este grado escolar su proceso de escolarización, se habían mantenido en casa hasta este momento, era un grupo con intereses y características completamente diferentes, segundo grado de kínder se ubicaba en la parte externa del colegio, con salida inmediata al área de juegos, el salón estaba distribuido en las diferentes áreas que el sistema High Scope establece: área de lectura, área tranquila, área de objetos personales, área de arte, área de libros(lugar en que se ubican los libros de texto y cuadernos de trabajo.) Hay siete mesas pequeñas, una de la profesora y seis para

distribuir de diferente manera a los alumnos, cada una de las sillas tiene el nombre de los alumnos. (Anexo 35)

El salón se encuentra ambientado con abecedario, calendario, estaciones del año, asistencia, números, imágenes que representan diferentes acciones en la clase de música, todo en inglés, cada una de las áreas está identificada, así como los materiales y espacios de cada integrante del grupo. (Anexos 36-41)

3.1.4.1. Edades de los integrantes

Al iniciar el ciclo escolar el grupo tenía:

No. De lista	Edad
1	3 años 9 meses
2	4 años 7 meses
3	4 años 10 meses
4	4 años 4 meses
5	4 años 5 meses
6	3 años 11 meses
7	4 años 2 meses
8	4 años 5 meses
9	3 años 7 meses
10	4 años 1 mes
11	4 años 7 meses
12	4 años 7 meses
13	3 años 8 meses
14	5 años 4 meses
15	4 años 6 meses
16	4 años 3 meses
17	4 años 3 meses

3.1.4.2. Descripción general de las características y necesidades del grupo.

El grupo de segundo grado de kínder era considerado de inclusión, es decir, se integraban sin dificultad estudiantes con capacidades diferentes, tanto físicas como intelectuales. Contaba con doce alumnos regulares, una alumna con un diagnóstico de hipoplasia del cuerpo cayoso y atrofia, que significa que sus hemisferios cerebrales no están completamente desarrollados, lo que la lleva a presentar características de diferentes síndromes, sin tener uno en particular, lo anterior, hace que se vean comprometidas diferentes áreas de su desarrollo, su medio de comunicación era a través de lenguaje de señas y quien estaba acompañada de una monitora a partir de las nueve de la mañana hasta finalizar la jornada escolar.

Dos integrantes del grupo aún no poseían un desarrollo del lenguaje acorde a su edad sin acudir a terapia alterna alguna, uno de ellos por ser hijo de madre estadounidense, creció escuchando ambos idiomas en casa y aún no consolida ninguno, otra pequeña no posee el lenguaje acorde a su edad, debido a que no ha necesitado hacerlo puesto que al ser la única niña de casa consigue lo que desea sin esfuerzo.

Uno de los alumnos fue diagnosticado con Síndrome de Asperger, con refuerzo vespertino acude a diferentes actividades incluyendo terapias ocupacionales. Un alumno más que inicia período escolar por primera vez, con cuatro años de edad sin haber estado antes en colegio, habla en tercera persona siempre, se le dificulta la parte social, pero su familia se niega a llevarlo a evaluación alterna, por lo que su integración a escolarización sea vuelve más larga de lo esperado.

Dentro del grupo había cuatro alumnas que mostraban ser inseguras en su toma de decisiones, por lo que su tono de voz es bajo, y generalmente permiten que alguien les indique lo que deben hacer o decidir, por otro lado hay cuatro alumnas que mostraban mucha firmeza para tomar decisiones, quienes mostraban muy bien el

control sobre las acciones a realizar y la rutina a cubrir diariamente, estas últimas generalmente controlaban los juegos con algunos de los niños y eran constantes en el desarrollo de sus actividades.

En el grupo de los niños, uno de ellos era etiquetado “por su familia como superdotado^{1*}, si bien poseía el área de pensamiento matemático desarrollado, presentaba una amplia área de oportunidad en lo que a escritura y sociabilización se refería, esto último porque él se mostraba poco dispuesto a escuchar a sus compañeros o aceptar ideas de los demás.

El resto del grupo de pequeños era adaptable a cualquier situación y pocas veces no cedían ante otras propuestas.

A pesar de sus diferentes personalidades, todos coincidían en apoyar a quien lo necesitara y se mostraban siempre atentos a las necesidades de quienes ellos consideraban más frágiles, aun cuando no les resolvían los problemas, si los ayudaban a resolverlos.

3.2. Período en que se desarrolló el proyecto.

El proyecto objeto de estudio se comenzó a planear desde el mes de febrero, momento en que se indican las fechas a la profesora para presentación del mismo y en el cuál la profesora indica al grupo que se debe iniciar la selección del tema para desarrollar el PBL (Project Based Learning) durante dos semanas, se destinaron dos horas a la semana para presentar los temas que eran elegidos por los niños para el proyecto final, cada uno debió presentar el tema que le gustaría trabajar en el proyecto

¹ *su mamá opinaba que era superdotado porque tenía un pensamiento matemático un poco más rápido de lo que ella observaba en otros niños.

final y la profesora retomó a base de videos un resumen o sinopsis de los mismos, posteriormente se realizó una votación para ver cuál de estos les había atraído más y se seleccionaron los tres temas con más preferencia; nuevamente se presentaron los temas y finalmente previo a las vacaciones de semana santa se seleccionó el tema final. “mundo animal”.

El proyecto se desarrolló en el último período de evaluación, a este período se le identifica como “período de evaluación final” es decir, entre abril y julio del año 2017, se desarrolló de manera paulatina durante los períodos correspondientes a la clase de Inglés, ya que este debió ser presentado en este idioma, durante las tres semanas iniciales se planificaron dos horas semanales para trabajar en el mismo, a partir de la segunda quincena del mes de mayo las horas de trabajo se incrementaron a tres y finalmente las últimas tres semanas se destinó una hora diaria a la preparación del mismo.

El Proyecto “Mundo animal fue presentado ante los papás de los alumnos, autoridades de la escuela y algunos invitados. (Anexo 41)

3.3 Programa de Educación Preescolar 2011

3.3.1. Características del programa.

El Programa de Educación Preescolar 2011 (PEP 2011) es desarrollado basándose en los logros que se esperan tengan los niños como resultado de cursar los tres grados de preescolar, es decir se plantean las áreas, competencias y aprendizajes, pero no se establece en que año, edad o grado deben ser alcanzados y cubiertos, lo que permite plantear todos estos a lo largo del preescolar, todas las áreas deben ser cubiertas a lo largo de un ciclo escolar, los aprendizajes y competencias son basados en la etapa de desarrollo, lo que permite concluir que el Programa de

Educación Preescolar y Guía de la Educadora (2011) ha sido diseñado para garantizar la consecución de cada uno, basándose en los las capacidades y objetivos alcanzado por ellos.

El programa se enfoca al desarrollo de competencias de niños que asisten a los centros de educación preescolar, teniendo como finalidad principal propiciar que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen diariamente. El Programa de Educación Preescolar, (PEP 2011) establece que “una competencia es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores. (SEP, 2013. p.p.14).

La selección de competencias que incluye el programa se basa en la creencia de que los niños ingresan a la escuela con una cantidad importante de capacidades, experiencias y conocimientos adquiridos en los ambientes en que se desenvuelven, y de que poseen enormes potencialidades de aprendizaje.

Se debe considerar que una competencia no se adquiere de manera definitiva: se amplía y se enriquece en base de la experiencia, a la que se enfrenta el individuo durante su vida, y de los problemas que logra resolver. De acuerdo con el Programa de Educación Preescolar, uno de los propósitos de la educación preescolar “es el trabajo sistemático para el desarrollo de las competencias”, (2011) por ejemplo, que se desenvuelvan mejor, y sean capaces de argumentar o resolver problemas.

Al ser aprendizajes valiosos en sí mismos, constituyen también los fundamentos del aprendizaje y del desarrollo personal futuros.

Como el trabajo se basa en el desarrollo de competencias, la educadora deberá lograr que los niños aprendan más acerca del mundo que les rodea y sean cada vez más seguros, creativos y autónomos, todo esto lo logrará mediante el diseño de

situaciones didácticas que impliquen desafíos: que piensen, se expresen por distintos medios, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia.

Se considera que el Programa de Educación Preescolar es de carácter abierto, ya que, por la naturaleza de los procesos de desarrollo y aprendizaje, se hace difícil establecer una secuencia detallada de situaciones didácticas, por lo que la secuencia de actividades debe ser establecida por la educadora conforme ella vaya observado los intereses de los niños. Así mismo tiene la libertad de seleccionar temas o problemáticas y propiciar su aprendizaje.

3.3.2. Propósitos de la Educación preescolar.

Toda la información presentada en este apartado fue tomada y analizada a partir del Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar (SEP., 2013).

Los propósitos de este programa se establecen al reconocer la diversidad social, lingüística y cultural que caracteriza a nuestro país, así como las características individuales de los niños, cuando cursan la educación preescolar en cualquier modalidad –general, indígena o comunitaria– se espera que las experiencias vividas contribuyan a su desarrollo y aprendizaje, así como que durante su paso por el preescolar aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, y a resolver conflictos

Enseñar a respetar las reglas de convivencia en el aula, y en la escuela se vuelven uno de los principales propósitos, los niños deberán actuar con iniciativa y disposición para aprender.

Otros de los propósitos que se pueden rescatar de la creación de este programa son que los alumnos:

- Adquieran confianza para expresarse, y conversar en su lengua materna.
- Mejoren su capacidad de escucha, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- Desarrollen interés y gusto por la lectura
- Se inicien en la práctica de la escritura.
- Usen el razonamiento matemático en situaciones que demanden establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación.
- Comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen estrategias o procedimientos propios para resolverlos.
- Se interesen en la observación de fenómenos naturales y las características de los seres vivos.
- Participen en situaciones de experimentación que los lleven a describir,
- Adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medio.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad,
- Actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás.
- Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro).
- Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento.

Y finalmente que:

- Practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable.

3.3.3. Estándares curriculares.

Para el Programa de estudio actual, los estándares curriculares se dividen por Campos formativos cuyos ejes más importantes de este programa son Español, Matemáticas y Ciencias, en este último se concentran los estándares de las Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

“Los Estándares Curriculares, como ya se describió, expresan lo que los alumnos deben saber y ser capaces de hacer en los cuatro periodos escolares: al concluir el preescolar; al finalizar el tercer grado de primaria; al término de la primaria (sexto grado), y al concluir la educación secundaria. Cabe mencionar que cada conjunto de estándares, correspondiente a cada periodo, refleja también el currículo de los grados escolares que le preceden”. Trayecto formativo de educación básica- Plan de estudios 2011. Educación Básica

Los Estándares Curriculares de Español integran los elementos que permiten a los Alumnos de preescolar usar eficazmente el lenguaje como herramienta de comunicación y que sea este quien les permita seguir aprendiendo. El PEP (2011) los agrupa en cinco componentes, y cada uno refiere y refleja aspectos centrales de los programas de estudio, estos son:

- ✓ Procesos de lectura e interpretación de textos.
- ✓ Producción de textos escritos.
- ✓ Producción de textos orales y participación en eventos comunicativos.
- ✓ Conocimiento de las características, de la función y del uso del lenguaje.
- ✓ Actitudes hacia el lenguaje.

Así mismo los Estándares Curriculares de Matemáticas visualizan una población que utiliza los conocimientos matemáticos, y comprende el conjunto de aprendizajes que se espera de los alumnos.

Se organizan en:

- ✓ Sentido numérico y pensamiento algebraico.
- ✓ Forma, espacio y medida.
- ✓ Manejo de la información.
- ✓ Actitud hacia el estudio de las matemáticas.

Finalmente, Los Estándares Curriculares de Ciencias presentan la visión de una población que utiliza saberes asociados a la ciencia, que les provea de una formación científica básica al concluir los cuatro periodos escolares. Se presentan en cuatro categorías:

- ✓ Conocimiento científico.
- ✓ Aplicaciones del conocimiento científico y de la tecnología.
- ✓ Habilidades asociadas a la ciencia.
- ✓ Actitudes asociadas a la ciencia.

3.3.4. Ejes del PEP (2011) en que se basó el proyecto “Mundo animal”.

El Programa de educación Preescolar (2013), considera tres ejes pedagógicos sobre los que se establecen los campos formativos, estos son: Corporeidad y motricidad, Aspectos centrales de la Educación Física y Psicomotricidad y finalmente Desarrollo de capacidades perceptivas y socio motrices.

El eje con el que este proyecto trabajo fue Desarrollo de capacidades perceptivas y socio motrices,

3.3.5. Campos formativos involucrados en el proyecto.

Para la Secretaria de educación Pública, el desarrollo y el aprendizaje tienen un carácter integral y dinámico, sin embargo ve la necesidad de ordenarlos analítica y metodológicamente, para distinguir los campos de desarrollo y destacar la interrelación

entre el desarrollo y el aprendizaje, además busca establecer la relevancia del papel que tiene la intervención de los docentes para lograr que las actividades en que participen los niños constituyan experiencias educativas. (Anexo 42)

De esta manera crea lo que llama Campos formativos, y organiza el programa de educación preescolar en seis de ellos.

- 1) Lenguaje y Comunicación
- 2) Pensamiento Matemático.
- 3) Exploración y Conocimiento del Mundo.
- 4) Desarrollo Físico y Salud.
- 5) Desarrollo Personal y Social.
- 6) Expresión y Apreciación Artísticas.

Los campos formativos involucrados en este proyecto fueron:

- ❖ Lenguaje y comunicación en ambos aspectos: Lenguaje oral y Lenguaje escrito.
- ❖ Exploración y conocimiento del mundo, trabajando el aspecto de Mundo natural. Este fue el eje principal del proyecto, ya que el proyecto tenía como objetivo principal conocer algunos de los hábitats de los animales, así como algunas de las características de acuerdo con las cuales los animales pueden ser divididos, teniendo como fin el identificar las maneras que tenemos las personas de cuidar el medio ambiente y a los animales
- ❖ Y finalmente Expresión y apreciación artísticas, en los que se trabajar los aspectos: Expresión y apreciación musical y Expresión y apreciación visual. El proyecto implicó la elaboración de algunos hábitats con diferentes materiales, así como el moldeado de animales con diferentes texturas y como cierre del proyecto el grupo se aprendió una canción llamada “Hay muchos

animales”, “*So many animals*” (*hi-five*) en la que identificó los sonidos o habilidades de los animales que son nombrados.

3.3.6. Competencias a alcanzar y Aprendizajes esperados vinculados al proyecto “Mundo Animal”.

El hecho de que este sea un proyecto que requirió de la entrega de planeaciones quincenales, permitió trabajar con más de una competencia de cada uno de los tres campos trabajados, así como por lo menos dos aprendizajes esperados de cada competencia, y en algunos casos más de dos.

Entendiendo por competencia en educación al conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea.

El Programa de Educación Preescolar considera a la competencia como los aspectos en que se organiza cada campo e identifica los “aprendizajes esperados” como lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser. (PEP 2011, pág. 41 párrafos 1 y 2).

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.

Competencia a alcanzar	Aprendizajes esperados.
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información de nombres que conoce, datos sobre sí mismo, del lugar donde vive y de su familia. • Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más

	<p>precisa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza expresiones como aquí, allá, cerca de, hoy, ayer, esta semana, antes, primero, después, tarde, más tarde, para construir ideas progresivamente más completas, secuenciadas y precisas. • Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno. • Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo o alguien, al conversar y entrevistar a familiares o a otras personas.
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas. • Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás. • Interpreta y ejecuta los pasos por seguir para realizar juegos, experimentos, armar juguetes, preparar alimentos, así como para organizar y realizar diversas actividades.
<ul style="list-style-type: none"> • Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica “qué dice su texto”.

<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha la lectura de fragmentos de un cuento y dice qué cree que sucederá en el resto del texto. • Pregunta acerca de palabras o fragmentos que no entendió durante la lectura de un texto y pide a la maestra que relea uno o más fragmentos para encontrar el significado. • Reconoce la escritura de su nombre en diversos portadores de texto.
--	---

Fuente: Información adaptada de Secretaría de Educación Pública (2013).

EXPLORACIÓN Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO.

Competencias a alcanzar	Aprendizajes esperados.
<ul style="list-style-type: none"> • Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula y examina frutas, piedras, arena, lodo, plantas, animales y otros objetos del medio natural, se fija en sus propiedades y comenta lo que observa. • Identifica similitudes y diferencias entre una naranja y una manzana partidas por la mitad; un perico y una paloma, un perro y un gato, u otros objetos y seres del medio natural. • Describe las características que observa en la vegetación, la fauna, las montañas, el valle, la playa, y los tipos de construcciones del medio en que vive.

	<ul style="list-style-type: none"> • Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos. • Identifica algunos rasgos que distinguen a los seres vivos de los elementos no vivos del medio natural: que nacen de otro ser vivo, se desarrollan, tienen necesidades básicas. • Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características, como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles y plantas de ornato, entre otros.
<ul style="list-style-type: none"> • Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural. 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone qué hacer para indagar y saber acerca de los seres vivos y procesos del mundo natural (cultivar una planta, cómo son los insectos, cómo los pájaros construyen su nido...). • Explica los cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación: cómo cambia un animal desde que nace; cómo el agua se hace vapor o hielo; cómo se transforman alimentos por la cocción o al ser mezclados, y cómo se tiñen o destiñen la

	tela y el papel, entre otros, empleando información que ha recopilado de diversas fuentes.
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observa con atención creciente el objeto o proceso que es motivo de análisis. • Distingue entre revistas de divulgación científica, libros o videos, las fuentes en las que puede obtener información acerca del objeto o proceso que estudia. • Pregunta para saber más y escucha con atención a quien le informa. • Registra, mediante marcas propias o dibujos, lo que observa durante la experiencia y se apoya en dichos registros para explicar lo que ocurrió.
<ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las condiciones de agua, luz, nutrimentos e higiene requeridas y favorables para la vida de plantas y animales de su entorno. • Practica medidas para el cuidado del agua y el aprovechamiento de los recursos naturales. • Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el entorno natural. • Practica y promueve medidas de protección y cuidado a los animales domésticos, las plantas y otros

	recursos naturales de su entorno.
--	-----------------------------------

Fuente: Información adaptada de Secretaría de Educación Pública (2013).

EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICAS.

Competencias a alcanzar	Aprendizajes esperados
<ul style="list-style-type: none"> • Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar canciones y melodías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha, canta canciones y participa en juegos y rondas. • Interpreta canciones de distinta complejidad por su ritmo, extensión y letra. • Interpreta canciones y las acompaña con instrumentos musicales sencillos de percusión, o hechos por él.
<ul style="list-style-type: none"> • Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar canciones y melodías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula arcilla o masa, modela con ellos y descubre sus posibilidades para crear una obra plástica. • Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica, como acuarela, pintura dactilar, acrílico, collage, crayones de cera. • Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra. • Identifica los detalles de un objeto, ser vivo o fenómeno natural que observa, los representa de acuerdo con su percepción y explica esa producción.

	<ul style="list-style-type: none"> • Crea, mediante el dibujo, la pintura, el grabado y el modelado, escenas, paisajes y objetos reales o imaginarios a partir de una experiencia o situación vivida. • Observa e interpreta las creaciones artísticas de sus compañeros y encuentra semejanzas y diferencias con las propias producciones cuando éstas se hacen a partir de una misma situación. • Explica y comparte con sus compañeros las ideas personales que quiso expresar mediante su creación artística.
--	--

Fuente: Información adaptada de Secretaría de Educación Pública (2013).

Para poder hacer un análisis de los alcances de este proyecto, era necesario conocer el contexto institucional, social y personal de cada uno de los integrantes del grupo, a lo largo de este capítulo conocimos las condiciones en que se podía desarrollar el proyecto y lo más importante las metas u objetivos a alcanzar.

En el presente capítulo se visualiza implícitamente la vinculación del Programa de Educación Preescolar (PEP, 2011), los aprendizajes que esperábamos alcanzar y los fundamentos generales en los que se basa la institución, lo que nos permitirá comprender con más detalle el proyecto y comprender el por qué se desarrolló de la manera en que lo hizo.

A continuación, se el análisis de la experiencia profesional en el proyecto “Mundo animal”.

CAPÍTULO IV

Análisis y reflexión de las actividades profesionales que se realizaron durante la experiencia del proyecto “Mundo animal”.

LARGO ES EL CAMINO DE LA ENSEÑANZA POR MEDIO DE TEORÍAS, BREVE Y EFICAZ POR MEDIO DE EJEMPLOS.

Muchas propuestas de prácticas se basan en creencias e ideas exitosas sin estar fundamentadas teóricamente. Aunque éstas representan una fuente rica de inspiración e hipótesis, se necesita el conocimiento válido basado en investigación científica para reformas educativas de buena calidad. ¿Se traslada la idea exitosamente a la práctica?

Actualmente se están utilizando programas educativos que, al evaluarse se demuestran como inefectivos, aún así muchos más se ofrecen después de sólo una evaluación limitada y sin la información necesaria sobre el impacto general del programa en los niños. La investigación efectiva, forma parte de la piedra angular de la educación de buena calidad.

Este capítulo presenta en detalle los aprendizajes planteados y cómo fueron alcanzados, así como las estrategias que funcionaron dentro del proyecto “Mundo animal” y las que no lograron su cometido, con la intención de analizar por qué no lo hicieron y de qué manera podrían mejorarse para volverse funcionales.

4.1 Informe final de aprendizajes alcanzados.

Para poder obtener un listado de los aprendizajes esperados, se consultaron los diarios de clases y las calificaciones descriptivas del grupo, durante todo el año, yo debí reportar diariamente un resumen de lo realizado en clase, en este informe debían estar tres apartados:

1. La rutina que se realizó.
2. Los logros dificultades alcanzadas por los niños grupal o individualmente.
- 3 Un resumen de las áreas de oportunidad o debilidades que yo como docente tengo en el día a día.

Los registros anecdóticos son un excelente instrumento para descubrir y apoyar la diversidad de intereses, talentos, niveles de desarrollo y patrones culturales que muestran los niños. (Anexo 43)

Dentro de los puntos que consideramos tienen más importancia en este proyecto estaban detectar cuáles son las necesidades reales de los alumnos del grupo de kínder 2, que los procesos operativos de la escuela se apeguen a la realidad del trabajo diario, que se involucren todas las personas involucradas con el proceso de formación, que los niños sepan que es lo que se espera lograr en cada una de las actividades, los posibles caminos para lograrlo y las posibles soluciones a los problemas.

Una vez que el grupo expresó qué es lo que quiere hacer o aprender, se le motivó para pensar en las herramientas de apoyo para trabajar si tenían la capacidad para hacer uso de éstas lo que los llevaba a realizar las tareas con confianza. Muchas veces el miedo a equivocarse provocaba que no se realizaran algunas actividades, pero con las palabras adecuadas y la guía en forma de entrenamiento se iba perdiendo el miedo. Conforme fuimos realizando este proyecto nos fuimos percatando de muchas cosas que antes no habíamos considerado, que ignorábamos.

Tanto la dirección de la escuela como la autora de este trabajo pudimos percatarnos como lo hemos venido mencionando de la importancia de saber las necesidades del grupo, (tales como conocer su ambiente, identificar diferentes familias y lugares, conocer como nacen y crecen personas, animales y plantas, etc.) pero también pudimos detectar algunos puntos clave (sus intereses, sus potencialidades, su entorno familiar, etc.) para afianzar muchos procesos de aprendizaje, detectar áreas de oportunidad para mejorar y poder resolver problemas o tomar cierto tipo de decisiones.

Sin embargo, siempre tuve claro que lo más importante de todas es llevar a cabo antes que nada una programación didáctica de lo que se quiere realizar y que objetivos se esperan obtener cuando se lleve a cabo un proyecto, como consecuencia, se debe desarrollar un análisis correcto de las posibles alternativas que se tengan antes de iniciar cualquier cosa.

A continuación, se exponen los campos formativos y las competencias alcanzadas en los que se impactó el proyecto “Mundo animal”, se presentan en forma anecdótica sin dejar de precisar los logros alcanzados por los integrantes del grupo. También se pueden observar de forma detallada los componentes de una planeación didáctica.

CAMPO FORMATIVO: Lenguaje y comunicación.

Competencia alcanzada.	Anécdota.
Utiliza información de nombres que conoce, datos sobre sí mismo, del lugar donde vive y de su familia.	Este aprendizaje se va obteniendo a lo largo de todo el año, por lo que durante el proyecto lo que se pretendía con él era consolidarlo, y finalmente se logró, ya que al inicio del proyecto, <i>cada niño usaba su vocabulario para expresar el</i>

	<p><i>nombre de los animales y el lugar donde vivían, así como el lugar en el que vive él e inclusive diferenciaban los lugares donde vivían otros de los miembros de su familia.</i></p> <p>Cabe aclarar que los aprendizajes no se adquieren de manera uniforme, habrá quizá niños que tardaron más en consolidarlos, pero al final del proyecto, todos alcanzaron el uso del vocabulario trabajado en el proyecto.</p>
<p>Describe personas, personajes, objetos, lugares y fenómenos de su entorno, de manera cada vez más precisa.</p>	<p>Este aprendizaje se tornó como el eje principal de este proyecto, lograr que los integrantes del grupo desarrollaran su habilidad de describir y compartir aquello que conocían del mundo animal, y que compartieran esta descripción más detalladamente era la meta final del proyecto, <i>cada uno asumió el rol de una animal diferente y se vieron como él, lo que les ayudo a describir mejor, así como a ubicarlo en el lugar que le corresponda, usando un vocabulario más complejo o estructurado.</i> Recordemos que este proyecto se estructuró y presentó oral y gráficamente en inglés, por lo que cada objetivo alcanzado se volvía un triunfo para ellos.</p>

<p>Utiliza expresiones como aquí, allá, cerca de, hoy, ayer, esta semana, antes, primero, después, tarde, más tarde, para construir ideas progresivamente más completas, secuenciadas y precisas.</p>	<p>Cerca de ..., esta semana, antes, tarde, más tarde son frases que aún o forman parte de su vocabulario habitual (menos en inglés), sin embargo, lograron superar y secuenciar detalladamente las actividades realizadas en el día a día para ser retomadas al día siguiente.</p>
<p>Expone información sobre un tópico, organizando cada vez mejor sus ideas y utilizando apoyos gráficos u objetos de su entorno.</p>	<p>Cada uno de los integrantes del grupo, expuso en dos ocasiones al menos sobre diversos temas que investigaron</p>
<p>Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber acerca de algo o alguien, al conversar y entrevistar a familiares o a otras personas.</p>	<p>Las preguntas formaron parte de su desenvolvimiento en clase, continuamente se hacían preguntas que entre ellos respondían o bien que respondían la profesora o mamá.</p>
<p>Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas.</p>	<p>Continuamente se apoyaban unos a otros para realizar alguna actividad y solo cuando entre ellos no podían, el grupo pedía ayuda a la profesora para resolver una situación en particular.</p>
<p>Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás.</p>	<p>Después de un primer trimestre en el cual aprendieron a respetarse, el grupo termino el año escolar no solo respetando su turno sino motivando a los pequeños de otros grupos a esperar en el momento de usar el parque de la escuela.</p>

<p>Interpreta y ejecuta los pasos por seguir para realizar juegos, experimentos, armar juguetes, preparar alimentos, así como para organizar y realizar diversas actividades.</p>	<p>El grupo de kínder 2 era un grupo muy cohesionado, lo que les permitió siempre realiza más actividades de las planeadas inicialmente.</p>
<p>Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica “qué dice su texto”.</p>	<p>Durante todas las clases ellos realizaban actividades con diferentes materiales, pero siempre lo finalizaban escribiendo su nombre en el trabajo</p>
<p>Escucha la lectura de fragmentos de un cuento y dice qué cree que sucederá en el resto del texto.</p>	<p>Les encanta escuchar un cuento y realizar un juego llamado “si yo fuera el autor” en este juego conforme les toca su turno, dice “si yo fuera el autor en esa historia...]</p>
<p>Pregunta acerca de palabras o fragmentos que no entendió durante la lectura de un texto y pide a la maestra que relea uno o más fragmentos para encontrar el significado.</p>	<p>En el proceso de Conocer a Walt Disney como artista, pregunta si Walt es su nombre o significa otra cosa.</p>
<p>Reconoce la escritura de su nombre en diversos portadores de texto.</p>	<p>Continuamente debe colocar sus cosas en los lugares identificados con su nombre y lo hacen aún cuando se les cambien de lugar las sillas o percheros.</p>

CAMPO FORMATIVO: Exploración y conocimiento del mundo.

Competencia alcanzada.	Anécdota.
Manipula y examina frutas, piedras, arena, lodo, plantas, animales y otros objetos del medio natural, se fija en sus propiedades y comenta lo que observa.	Trajeron a clase una serie de seres vivos tales como, plantas insectos pequeños o mini árboles y los puede colocar en un lugar donde se mantengan a salvo del algún accidente.
Identifica similitudes y diferencias entre una naranja y una manzana partidas por la mitad; un perico y una paloma, un perro y un gato, u otros objetos y seres del medio natural.	Identifica a los animales que se desplazan volando y lo que lo hacen nadando y dicen: no los pingüinos son las únicas aves que no pueden volar.
Describe las características que observa en la vegetación, la fauna, las montañas, el valle, la playa, y los tipos de construcciones del medio en que vive. Describe características de los seres vivos (partes que conforman una planta o un animal) y el color, tamaño, textura y consistencia de elementos no vivos.	Después de un fin de semana de investigación sobre como es el lugar donde vives, el grupo llega compartiendo su experiencia e identificando los lugares u objetos que le rodean
Identifica algunos rasgos que distinguen a los seres vivos de los elementos no vivos del medio natural: que nacen de otro ser vivo, se desarrollan, tienen necesidades básicas.	Saben cuáles son los seres vivos y todos los que no lo son, saben que un árbol es un ser vivo, pero una silla de madera ya no lo es.
Clasifica elementos y seres de la naturaleza según sus características, como animales, según el número de patas, seres vivos que habitan en el mar	En diferentes ocasiones clasificaron a los animales según la característica que se les pedía, como tipo de desplazamiento, zona donde viven o forma de nacimiento.

<p>o en la tierra, animales que se arrastran, vegetales comestibles y plantas de ornato, entre otros.</p>	
<p>Propone qué hacer para indagar y saber acerca de los seres vivos y procesos del mundo natural (cultivar una planta, cómo son los insectos, cómo los pájaros construyen su nido...]</p>	<p>Cuando ven un video o escuchan que alguien no pudo hacer su actividad, sugieren, “pregúntale a tu papá o a tu mamá, ellos saben mucho”.</p>
<p>Explica los cambios que ocurren durante/después de procesos de indagación: cómo cambia un animal desde que nace; cómo el agua se hace vapor o hielo; cómo se transforman alimentos por la cocción o al ser mezclados, y cómo se tiñen o destiñen la tela y el papel, entre otros, empleando información que ha recopilado de diversas fuentes.</p>	<p>Saben que algunos animales nacen de sus mamás y que crecen de manera similar al ser humano, así como el que para algunos animales la alimentación cambia de acuerdo con su etapa de crecimiento.</p>
<p>Observa con atención creciente el objeto o proceso que es motivo de análisis.</p>	<p>Sembraron una semilla de frijol y con paciencia la observaron crecer a lo largo del desarrollo del proyecto.</p>
<p>Distingue entre revistas de divulgación científica, libros o videos, las fuentes en las que puede obtener información acerca del objeto o proceso que estudia.</p>	<p>En revistas recortaron animales y los clasificaron en carnívoros o herbívoros.</p>
<p>Pregunta para saber más y escucha con atención a quien le informa.</p>	<p>Cuando algo le llama la atención hacen preguntas para satisfacer su curiosidad, por ejemplo,</p>

	¿por qué a Mowgli lo cuidaron unos animales?
Registra, mediante marcas propias o dibujos, lo que observa durante la experiencia y se apoya en dichos registros para explicar lo que ocurrió.	Al momento de hacer la decoración de los diferentes hábitats, cada uno colocó lo que sabía pertenecía a ese hábitat, los del mundo marino hicieron estrellas de mar con sus manitas.
Identifica las condiciones de agua, luz, nutrimentos e higiene requeridas y favorables para la vida de plantas y animales de su entorno.	El grupo en general, logró comprender que los seres vivos para vivir necesitamos cuidados y alimentación, algunos de ellos diferenciaban inclusive a los animales que no necesitaban luz.
Practica medidas para el cuidado del agua y el aprovechamiento de los recursos naturales.	Desde que vieron un video del cuidado del agua, cerraban la llave al momento de enjabonarse las manos.
Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el entorno natural.	Saben que si seguimos cortando árboles para hacer casas o edificios, estamos acabando con el lugar donde habitan algunos animales.
Practica y promueve medidas de protección y cuidado a los animales domésticos, las plantas y otros recursos naturales de su entorno.	Casi todos los niños tienen mascotas en casa, después de ver diferentes videos y compartir tanta información, ellos se hicieron conscientes de lo importante que es cuidar a todos los animales y las plantas, saben que si se acaban, quizá otros seres vivos también desaparezcan.

CAMPO FORMATIVO: Expresión y apreciaciones artísticas.

Competencia alcanzada.	Anécdota.
Escucha, canta canciones y participa en juegos y rondas, todos los días participan en rondas infantiles, o representan el movimiento o sonido de algún animal conocido.	Durante todo el proceso el grupo preparo una canción que representaría con alegría y actitud positiva.
Interpreta canciones de distinta complejidad por su ritmo, extensión y letra. La rutina de la mañana implica que el grupo participe en la interpretación de rondas o canciones.	Después de una semana, comenzaron a cantar las canciones del PBL, específicamente la de <i>So many animals</i> .
Interpreta canciones y las acompaña con instrumentos musicales sencillos de percusión, o hechos por él.	Eran un grupo que usaba la mesa como tambor para tocar con sus manos las canciones que les gustaban.
Manipula arcilla o masa, modela con ellos y descubre sus posibilidades para crear una obra plástica, el grupo moldeo diferentes animales mismos que fueron expuestos en la clase final.	Una de las actividades presentadas en el Proyecto fueron animales de la selva moldeados con plastilina, cada uno de los integrantes del grupo, hizo al menos una figura.
Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica, como acuarela, pintura dactilar, acrílico, collage, crayones de cera.	Igual que en el apartado anterior, el grupo completo elaboro diferentes figuras usando materiales de toda índole, para ser presentados en el proyecto que verían sus papás.
Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra.	Al momento de trabajar con una meta en particular pero con materiales de su elección, los niños eligen lo que creen será útil para ellos.

Identifica los detalles de un objeto, ser vivo o fenómeno natural que observa, los representa de acuerdo con su percepción y explica esa producción.	Todos realizaron una mascaró para el día de la presentación y en su mayoría colocaron diferentes detalles a ella, plumas, lentejuelas como escamas o estambre como pelaje.
Crea, mediante el dibujo, la pintura, el grabado y el modelado, escenas, paisajes y objetos reales o imaginarios a partir de una experiencia o situación vivida.	Elaboraron el mundo marino en papel craft usando diferentes materiales, y a los osos polares les colocaron estambre blanco. Esto sin que la docente diera la sugerencia de hacerlo
Observa e interpreta las creaciones artísticas de sus compañeros y encuentra semejanzas y diferencias con las propias producciones cuando éstas se hacen a partir de una misma situación.	Una vez que terminaban sus productos, analizaban si eran igual o mejores que las de sus compañeras, pero si no les gustaba como había quedado el suyo, usaban las ideas de sus amigas para complementarlo o arreglarlo.
Explica y comparte con sus compañeros las ideas personales que quiso expresar mediante su creación artística.	Durante el desarrollo del proyecto debieron exponer el tema de su elección a veces apoyándose en dibujos coloreados o decorados por ellos.

4.2 Descripción de estrategias efectivas.

Desde la metodología de High Scope, la observación individual, cuidadosa, de los intereses e intenciones de los niños, es un paso necesario para entender su nivel de desarrollo y para planear y llevar a cabo interacciones apropiadas.

Es la estrategia de observación individual, cuidadosa, la que me permitió descubrir y apoyar los talentos personales, las maneras específicas en cada uno de los niños entiende el mundo que lo rodea.

Las estrategias empleadas en este trabajo fueron en su mayoría efectivas, ya que se plantearon de forma grupal.

Iniciando por la estrategia central del Proyecto Basado en aprendizajes, es decir, escoger el tema basándome en los intereses (curiosidad) de los integrantes del grupo, fue el primer acierto, ya que todos se vieron involucrados e inclusive motivaron a los papas a trabajar con ellos.

La investigación realizada en casa fue compartida en la escuela, y si ellos tenían algún animal de juguete o peluche, podían traerlo para formar parte de la clase final, si traían algún juguete, debían investigar lo más importante de él.

Esta estrategia les permitió conocer más de cerca alguno de los animales que tienen en casa, aun cuando sean juguetes.

Presentar las diferentes texturas de lo que los cubre o protege, representar las diferentes formas en que se desplazan los animales, crear los hábitats una vez pintados, visualizar las formas de reproducción de los animales. ¿Cómo nacen los bebés?, identificar su clasificación según su alimentación ¿Qué comen los animales? Fueron actividades que permitieron que los niños del grupo asimilaran con más facilidad la información obtenida, por otro lado, el hecho de representar a cada uno de los animales les permitió mostrar lo que ellos comprendían que eran actitudes o desplazamientos de los animales.

La participación de la familia.

El ambiente socializador por excelencia es la familia, sin su participación cualquier acercamiento educativo adolece de condiciones para proyectar su influencia al hogar. El kínder o el centro de desarrollo infantil sólo cruzan la vida del niño, de ninguna manera se convierten en ella.

Es a través del intercambio y la colaboración con los padres de familia como podemos crear un programa formativo-educativo que responda a la diversidad, ya que ellos también son formadores y pueden llegar a ser excelentes compañeros de trabajo si creamos las condiciones para ello.

4.2.1 Esquema de aplicación de estrategias efectivas.

El hecho de escoger el tema basándome en los intereses de los integrantes del grupo permitió que este proyecto alcanzara más objetivos de los planteados.

- ❖ Empezamos por traer un juguete de algún animal que tuvieran en casa, o la foto de su animal favorito, y debían investigar lo que más les llamaba la atención de este.
- ❖ Presentaron las diferentes texturas o tipos de piel que los cubre o protege.
- ❖ Representaron las diferentes formas en que se desplazan los animales.
- ❖ Visualizaron las formas de reproducción de los animales, así como la manera en que ellos creen que nacen los animales.
- ❖ Identificar la clasificación según su alimentación, es decir saber qué tipo de comida consume cada animal, y en base a esto, clasificarlos, si comen carne, vegetales, insectos o todo tipo de comida.

Una parte de nuestras prácticas en la educación infantil van en dirección de procedimientos de obtención de datos basados en la observación directa, lo que el niño hace en el salón o fuera de él; como docente, habría que considerar alternativas para obtener información acerca de los niños que pudiera ser usada como insumo para la planeación de la enseñanza. Un registro anecdótico, un registro de lo que los niños hacen y dicen en el salón de clase, proporciona información acerca de los intereses, los aprendizajes y los niveles de desarrollo de los niños. (Existe un registro anecdótico del día a día del grupo a lo largo del año.) Anexo 45

La técnica de registrar anécdotas ayuda a reconocer las fortalezas de los niños, en contraste con otros procedimientos de observación que se enfocan en el hecho de si son capaces de alcanzar una meta en particular, centrando la atención del adulto en lo que el niño no puede hacer aún o en lo que no hizo.

4.3 Valoración de estrategias no funcionales.

El dar órdenes específicas del trabajo a realizar, decirles a ellos lo que hacen exactamente los animales o explicarles sin representación visual o dramatizaciones son estrategias que no funcionan, no responden a sus necesidades o a su curiosidad, no implica movimiento de parte de ellos, por lo que una clase estática es tediosa y poco motivante para los niños.

4.3.1 Estrategias de mejora.

Al igual que parte del proceso de mejora actual que está atravesando el Sistema educativo en México, se vuelve necesario analizar qué tipo de estrategias funcionan y cuáles no, siempre con la finalidad de mejorar todas las áreas de oportunidad que las estrategias o los docentes tengamos.

Dentro de las estrategias que se deben mejorar para alcanzar mejores resultados, están las que son impuestas por la docente, no hay estrategia que sea impuesta que motive a los niños en general, probablemente alguno se muestre interesado, pero pierde rápidamente el interés.

Si los videos que se van a ver para reforzar algún tema, no son sugeridos por ellos, el período de atención más grande que tienen es de 10 minutos.

Por lo anterior concluyo que la mejor estrategia a seguir mejorando es la de generar la curiosidad de los niños para que de manera voluntaria se involucren en los proyectos y la investigación, siempre la investigación que se realiza por curiosidad propia es la más completa, ya que los niños profundizan tanto como el adulto a su lado se los permita y apoye.

4.3.2 Esquema de estrategias y sugerencias de mejora a cada una de ellas.

Las estrategias de aprendizaje son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Se aplican continuamente con la finalidad de alcanzar el aprendizaje en un grupo de niños, estas deben ser cambiadas conforme a las necesidades individuales para alcanzar el objetivo en todos los integrantes del grupo.

Estrategia	Mejoras
Investigar sobre el lugar donde viven.	Muchos de los niños lo hicieron con la ayuda de sus papás, por lo que es una

	<p>estrategia peligrosa puesto que si los papás no los apoyan conseguiremos un niño que no cumpla con lo solicitado que se sentirán incomodos con la situación.</p>
<p>Proyectar películas cortas que les provean información</p>	<p>Las películas que se proyectan deben ser cortas y concretas o se pierde el interés.</p>
<p>Trabajar solicitando apoyo a casa con respecto a algunos materiales compartidos entre padres e hijos.</p>	<p>Al igual que el primer apartado, si los papás no apoyan habrá un pequeño inconforme, por lo que debemos seguir trabajando en la concientización por parte de los padres, para que comprendan el papel tan fundamental que juegan en la vida de sus hijos.</p>
<p>Método High Scope.</p>	<p>Es un método un poco difícil de seguir, pero involucra a los niños al 100 %por lo que debería ser más conocido como una serie de estrategias para hacer más efectivo el aprendizaje,.</p>
<p>Trabajo en área de PTR (área en la que se deben plicar los siguientes procesos: Planeo-Trabajo-Recuerdo)</p>	<p>Planeo, Trabajo y Recuerdo, sirve para que los niños puedan establecer de manera clara una meta a alcanzar, sin embargo, es poco comprensible el establecerla porque aún no reconocen lo que esto implica, así que se les indica establecer una actividad a realizar y pensar por qué y para qué, (esto es aún complicado para los niños.) Los niños establecen finalmente una actividad a</p>

	realizar y al final comparten lo que hicieron, siendo en este momento que la docente le hace ver si hizo lo planeado o cambio la actividad, haciéndole consciente de esto y de la decisión por la que cambió.
Traer un juguete de peluche.	Traer materiales de casa genera una serie de conflictos, ya que eran un grupo muy competitivo.
Elegir su equipo e trabajo	Generalmente debemos saber trabajar con quien nos toque, si les permito elegir siempre, no van a salir de su círculo de amistades ni se enfrentarán a otras personalidades.

CONCLUSIÓN

A lo largo de este trabajo he tratado de hacer evidente que el reto actual de la educación infantil está en dejar atrás esa concepción homogénea e iniciar una valoración del apoyo del entorno que forma el contexto social del niño, de esta manera lograremos ver una integración incluyente dentro de las aulas.

El verdadero reto en la educación se centra en la respuesta a la diversidad que manifiestan los seres humanos. Hay un enorme desafío en la tarea de diseñar ambientes educativos que permitan a los niños, - al margen de sus niveles de desarrollo, intereses, necesidades y prácticas culturales-, encontrar oportunidades significativas para desarrollar el enorme potencial humano que todos llevamos dentro. (Barocio, s/f)

Logré recuperar mucha información que creía olvidada, comprobé la importancia de entender bien una situación y una estrategia, por ejemplo, si no tenemos los fundamentos en que se basan algunos métodos no nos será posible cumplir con los objetivos.

Las salas High Scope son dinámicas, el espacio está dispuesto para que el aprendizaje se dé espontáneamente, respondiendo a las necesidades e intereses de los niños y niñas, lo que les permite vivir el aprendizaje y obtener una motivación diferente, las salas aquí utilizadas fomentan que los niños piensen y planifiquen lo que van a hacer y les da guía para que desarrollen eso que planificaron.

Un último paso que al cierre de las actividades recuerden que hicieron y se concientice si realmente hicieron lo planeado, estos pasos parecieran aislados, pero después de adquirir una rutina educativa en la cual se aplica el llamado PTR (planea, trabaja y recuerda) en High Scope, guiamos la organización de sus pensamientos, su desarrollo y la culminación de los mismos.

Si a lo anterior le aunamos que el hecho de tener la posibilidad de evaluar lo que hicieron, contribuye enormemente en su pensamiento crítico y en la resolución de problemas, identificando sus errores y/o dificultades.

Son espacios amistosos, basados en el juego, en las experiencias directas, donde el docente es una guía del niño en su proceso de aprendizaje. Las actividades son planificadas con el fin de que ellos vivan experiencias clave para su desarrollo.

Es la primera ocasión que como docente estoy tan involucrada con el Programa Educativo que guía el nivel, no creo que haya una docente que pueda cumplir con los requisitos de su institución sin que conozca el programa educativo que la rige. Es primordial para todos los que nos desempeñamos en esta profesión conocer todos los parámetros bajo los que trabajamos.

La experiencia aquí expuesta ha sido más que satisfactoria, nos lleva a ahondar en todos los ámbitos involucrados con la educación, el PEP, 2011, el Programa e High Scope y la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos pilares de la institución y la base de este documento y experiencia.

El aprendizaje basado en proyectos reta a los alumnos a convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

Podemos concluir que entre las ventajas obtenidas con esta estrategia de trabajo están:

1. Motiva a los alumnos a aprender. Como profesores despertamos la curiosidad del alumno mediante elementos de su realidad que lo estimulan a investigar y aprender.
2. Desarrolla su autonomía. Los alumnos son los protagonistas, planifican el proyecto, distribuyen las tareas, ponen las ideas en común, toman sus propias decisiones obtienen un producto final.

3. Fomenta su espíritu autocrítico. Alienta a los alumnos a evaluar su propio trabajo y a detectar sus errores en el proceso de trabajo con el objetivo de que aprendan de ellos esto los va llevando de manera semi-inconsciente a mejorar los resultados de las futuras actividades.
4. Refuerza sus habilidades sociales. mediante el intercambio de ideas y la colaboración. Los alumnos ponen en común las ideas, debaten mucho y finalmente acuerdan. Mediante el aprendizaje colaborativo, se apoyan los unos a los otros para aprender y conseguir un objetivo común.
5. Facilita su alfabetización. Durante la investigación desarrollan su capacidad para buscar, seleccionar, contrastar y analizar la información.
6. Promueve la creatividad. Deben poner en marcha todas las estrategias e ideas posibles para elaborar un producto que dé respuesta a la cuestión planteada. Así, pueden realizar videos, campañas, maquetas, folletos o cualquier otro elemento que apoye su respuesta. Cuanto más original sea el producto, mejor y mayor satisfacción les genera.
7. Atiende a la diversidad. Permite que desarrollen un trabajo sin que la condición de ninguno sea impedimento. Juegan niñas, niños inclusive la profesora es invitada a participar, o quien esté dispuesto (a) a hacerlo. Recordemos que una de las características de este grupo es su diversidad de alumnos, y la cual no evito que aprendieran a organizarse y lograr las metas mientras se divertían.

Dewey, en “Democracia y Educación”, ejemplifica claramente la función homogeneizadora que cumple la escuela en el contexto social: “...La mezcla en la escuela de la juventud de diferentes razas, religiones y costumbres crea para todos un ambiente nuevo y más amplio...” (Dewey J. 1995. Pág. 30)

Dewey decía que la escuela debe representar la vida presente del niño, y vincular el proceso de enseñanza completamente al conocimiento que este tenía. “Es indispensable que la enseñanza se funde en intereses reales” (Dewey. J.1897 Citado por Diestra R. 2015)

A partir de este principio, los docentes deberemos reflexionar sobre nuestro actuar en el proceso educativo y mejorar nuestra practica día con día.

Por otro lado, este proyecto cumplió con lo que el ciclo escolar 2016-2017 plantea en la situación educativa del país, la enseñanza debe basarse en las necesidades del alumno, o bien como lo llama el nuevo modelo educativo (2016), debe colocar al alumno en el centro de todo proyecto, y debe generarse a partir de las necesidades que este plantea acorde con su contexto socio-emocional.

Es importante también, recordar que la parte socio-emocional es una de las que el método High Scope plantea como básica al momento, el proceso de enseñanza aprendizaje busca crear alumnos felices y satisfechos con lo que hacen y ávidos de nuevos conocimientos, por eso la necesidad de aplicar estrategias que cubran esta necesidad.

Finalmente, con el desarrollo de este trabajo, se retomó aquello que pocas veces analizamos, los fundamentos psicológicos y pedagógicos en los que están basados nuestras estrategias, recordando así la importancia pedagógica de enseñarle al niño a crear y no a recordar.

Deteniéndome en este último punto, pude observar que los niños, estudian el conocimiento que otros dejaron, construyen conocimiento nuevo y lo transforman constantemente, la pedagogía es quien me ayudó a enseñar o mostrarles ¿qué se hace?, ¿por qué se hace y ¿para qué se hace?

Desarrollando estrategias de PBL, logramos finalmente lo que según Arrieta es el fundamento pedagógico de Russeau una educación para la vida, cuyos componentes más importantes son la felicidad y la libertad. (Arrieta, 2002, p. 148)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anónimo Misión, Recuperado de <https://www.colegioweikart.com.mx/apps/pages/index>. Consultado el día 3 de febrero de 2018

Anónimo. Qué es una competencia Enfoques educativos / Modelo centrado en el desempeño, recuperado de <http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/competencia.htm> Consultado el día 5 de febrero de 2018.

Aragon, R, La Psicología Humanista ¿Qué es y en qué consiste? 2015, Recuperado de: [www. https://lamenteesmaravillosa.com/en-que-consiste-la-psicologia-humanista](https://lamenteesmaravillosa.com/en-que-consiste-la-psicologia-humanista). Consultado el día 4 de febrero de 2018.

Barocio R. El currículum de high scope ante el reto de la diversidad: implicaciones para la educación infantil. recuperado de <https://web.oas.org/childhood/es/lists/temas%20%20proyectos%20%20actividad%20%20documento/attachments/489/9%20ponencia%20roberto%20barocio.pdf>. Consultado el día 28 de noviembre de 2018.

Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997. Aprendizaje por Proyectos. North Western Regional s/a. Recuperado de http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/moodle/pluginfile.php/116826/mod_resource/content/0/tema1/aprendizaje_por_proyectos. Consultado el día 5 de mayo de 2018.

Borja G. La educación de los niños pequeños. 2010 Ed. Porrúa. México. Mex. consultado el 1 de febrero de 2018. Consultado el día 22 de febrero de 2018.

Challenge 2000 Multimedia Project. (1999). Why do projectbased learning? San Mateo, CA: San Mateo County Office of Education. Retrieved June 25, 2002, from <http://pblmm.k12.ca.us/PBLGuide/WhyPBL.html> Consultado el día 15 de marzo de 2018

Castellanos S. Competencia educativa. 2005 de Esquema conceptual, referencial y operativo sobre la investigación educativa. p 88 – 109. Recuperado https://www.ecured.cu/Competencia_Educativa. Consultado el día 1 de abril de 2018.

Congreso Internacional de Innovación Educativa. CIIE 2016. Aprendizaje basado en proyectos en el aula. Recuperado de <http://blog.intef.es/cniie/2016/11/29/aprendizaje-basado-en-proyectos-en-el-aula-de-idiomasy/>. Consultado el 4 de abril de 2018.

D'angelo, Hernández, O. S. valores. - sociedad y creatividad 1999 Recuperado de: biotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/cuba/angelo6.rtf Consultado el día 17 e marzo de 2018

De Seta, L. 2009 enero 27, La pecera. Recuperado de <https://dosideas.com/noticias/metodologias/398-la-pecera> Consultado el día 27 de marzo de 2018

Diestra R. La teoría educativa de John Dewey y el experimentalismo en educación 2015. p.5 Recuperado de <https://es.slideshare.net/RubenDiestra/la-teora-educativa-de-john-dewey>. Consultado el 25 de octubre de 2018.

Enfoque centrado en el aprendizaje. párrafo 4 recuperado de:http://www.dgespe.sep.gob.mx/reforma_curricular/planes/lepri/plan_de_estudios/enfoque_centrado_aprendizaje. consultado el día 16 de abril de 2018.

Escandón N. Concepto y relación entre Epistemología y Pedagogía 2015. Recuperado de <https://www.monografias.com/docs111/> Consultado el 15 de noviembre de 2018.

Galeana de la O L. Aprendizaje Basado en Proyectos p.2. Universidad de Colima Consultado en; <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>. Consultado el día 25 de marzo de 2018.

High Scope. Asociación Mundial de Educadores Infantiles. Recuperado de <http://www.waece.org/diccionario/diccio.php?cadena=High%20Scope> Consultado el 3 de agosto de 2018.

Hohman M. Epstein A. Weikart D. La educación de los niños pequeños Manual de High Scope para los profesionales de la educación infantil. México. Ed. Miguel Angel Porrúa. 2010. Consultado el día 28 e marzo de 2018.

Jean Paul Sartre. Recuperado del blog de Wordpress.com en <https://sendasenelmargen.wordpress.com/2012/03/20/jean-paul-sartre/> Consultado el día 25 de abril de 2018.

Karlin, M., & Viani, N. (2001). Project-based learning. Medford, OR: Jackson Education Service District. Retrieved July 9, 2002, from <http://www.jacksonsd.k12.or.us/it/ws/pbl/> Consultado el día 12 de febrero de 2018.

Lavanchy S. y Susuki E. 1998. El currículum cognitivo y su aporte al niño chileno. P. 17. Recuperado de <https://portafoliocep.blogspot.com/2008/07/curriculum-high-scope-experiencia-de.html> Consultado el día 19 de febrero de 2018.

Lawrence J, Shweinhart. Investigación práctica de la niñez temprana In Memoriam: David P. Weikart: 1931-2003. Recuperado en ECRP. 1999 Párrafo 4. Lawrence J. Schweinhart Consultado el día 15 de febrero de 2018

Mardones Aguilar X. (s.f) High Scope: Un método que crea conciencia en los hijos. Recuperado de <http://www.revolucionmama.com/educacion-high-scope-metodo-educativo/>. Consultado el día 16 de abril de 2018

Massimo L. 2005, Teoría Constructivista del aprendizaje Recuperado de: <http://www.lauramassimino.com/proyectos/webquest/1-2-teoria-constructivista-del-aprendizaje>. Consultado el día 25 de abril de 2018

NorthWest Regional Educational Laboratory Aprendizaje por proyectos. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/modulos/8/252/468/1> 2006 Consultado el día 5 de mayo de 2018.

Paramo P, Competencias-Educativas, 2011. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/62619171/Que-son-las->. Consultado el día 20 de mayo de 2018.

Quijano R. El currículum de high scope ante el reto de la diversidad: implicaciones para la educación infantil. 2010 recuperado de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Temas%20%20Proyectos%20%20Actividad%20%20Documento/Attachments/489/9%20Ponencia%20Roberto%20Barocio.pdf> consultado el día 2 de agosto de 2018.

Ricaurte Pahola, Política Educativa y cultura digital. Recuperado de: <https://paolaricaurte.net/author/paolaricaurte/> 2018 Consultado el 13 de febrero de 2018.

Santiago R., ¿sabes lo que es la enseñanza orientada a la acción y su relación con el flipped learning. Recuperado de <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-la-ensenanza-orientada-a-la-accion-y-su-relacion-con-el-flipped-learning/> Consultado el día 1 de junio de 2018.

Secretaría de educación pública estándares curriculares. pág. 27. párr. 3
Recuperado de <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-la-ensenanza-orientada-a-la-accion-y-su-relacion-con-el-flipped-learning/> 2013.
Consultado el día 3 de marzo de 2018

Secretaría de Educación Pública. SEP (2013). Programa de estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar. Recuperado de http://www.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/mex_-_educacion_preescolar_.pdf . Consultado el día 3 de marzo de 2018.

Sendas en el margen s/a. Jean Paul Sartre. Recuperado en <https://sendasenelmargen.wordpress.com/tag/sartre/>. Consultado el 1 de diciembre de 2018.

Siete ventajas del aprendizaje basado en proyectos. 2018 Recuperado de <http://www.aulaplaneta.com/2015/02/25/recursos-tic/siete-ventajas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos/>. Consultado el 26 de agosto de 2016.

The positive encourager. His approach to education. Recuperado de <https://www.thepositiveencourager.global/john-deweys-approach-to-doing-positive-work/> Consultado el 19 de noviembre de 2018.

Triglia a, psicología humanista: historia, teoría y principios básicos
s/a Recuperado de <https://psicologiymente.net/psicologia/psicologia-humanista>. Consultado el día 24 de marzo de 2018.

Trujillo Soto, L. (s.f). Mensaje del director. Recuperado de <https://www.colegioweikart.com.mx/> Consultado el día 15 de febrero de 2018.

Universidad Europea de Madrid Learning by doing. s/a recuperado de <http://projectbasedschool.universidadeuropea.es/> consultado el día 1 de marzo de 2018.

RECURSOS EN LÍNEA.

El Libro De La Selva. Disney prod. Momentos 1967.

HP Film Studios Publicado el 9 may. 2016. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9oClmr6zNMk> . Consultado el día 24 de abril de 2016.

Diego and Dora. Nick junior

Super Kids Games Publicado el 25 jun. 2014 recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Y_CKl1REkcl. Consultado el día 7 de mayo de 2016.

Río 20th Century Fox 2014 recuperado de.Hyakubi 16 Publicado on March .25th 2016. Consultado el día 25 e marzo de 2016.

Biography.com Editors Walt Disney Biography recuperado de <https://www.biography.com/people/walt-disney-9275533>. Consultado el día 4 de abril de 2016

ANEXOS.

Anexo 1.

P R O J E C T O V E R V I E W				page 1
Name of Project:	The animal word	Duration:	1 month	
Subject/Course:	English,	Teacher(s): Michelle Oloa,	Kindergarten 2	
Other Subject Areas to Be Included:	Science, social studies, Language, Art, Math, Music			
Project Idea Summary of the issue, challenge, investigation, scenario, or problem:	To promote awareness of animal life , to know different species and resources and to learn how to take care of it.			
Driving Question	What is it like to live, in a jungle, in a forest, in a toha see or in a desert. ?			
Content Standards to be taught and assessed:	Observe, describe and classify animals around the world Make questions, investigate and explain different topics. Promote different activities to protect animals, plants, sea water and other resources.			
21st Century Skills to be taught and assessed:	Collaboration		Use of technological devices	
	Communication (Oral Presentation)		Creativity	
	Critical Thinking/Problem Solving		Ecological awareness	
Major Products & Performances	Group:	Posters, presentations, drawings, plastic productions, videos, interviews, models		<input type="checkbox"/> Presentation Audience Class <input checked="" type="checkbox"/>
	Individual:	Research and share information		School <input checked="" type="checkbox"/> Community <input checked="" type="checkbox"/> (parents) Experts Web: <input checked="" type="checkbox"/> Other:

P R O J E C T O V E R V I E W

<p>Entry Event to launch inquiry, engage students:</p>	<p>Why is it important for a school to be eco friendly? How can a school and it's student be eco friendly?</p>		
<p>Assessments</p>	<p>Formative Assessments (During Project)</p>	<p>Quizzes/Tests YES Journal/Learning Log Preliminary Plans/Outlines/Prototypes YES Rough Drafts YES Online Tests/Exams</p>	<p>Practice Presentations YES Notes YES Checklists YES Concept Maps YES Other:</p>
	<p>Summative Assessments (End of Project)</p>	<p>Written Product(s), with rubric: YES Oral Presentation, with rubric YES Multiple Choice/Short Answer Test Essay Test</p>	<p>Other Product(s) or Performance(s), with rubric _____ Peer Evaluation YES Self-Evaluation YES Other:</p>
Resources Needed			
<p>On-site people, facilities:</p>		<p>Teachers, media lab, music room</p>	
<p>Equipment:</p>		<p>Laptops, Ipads, printers.</p>	
<p>Materials:</p>		<p>Cardboard, colors, glue, crafting material, markers, musical instruments</p>	
<p>Community resources:</p>			
Reflection Methods			
<p>(Individual, Group, and/or Whole Class)</p>		<p>Journal/Learning Log Whole-Class Discussion Survey</p>	<p>Focus Group Fishbowl Discussion Other:</p>

PBL Essential Elements Checklist

Whatever form a project takes, it must have these Essential Elements to meet BIE's definition of PBL.

Does the Project . . . ?			?
<p>FOCUS ON SIGNIFICANT CONTENT At its core, the project is focused on teaching students important knowledge and skills, derived from standards and key concepts at the heart of academic subjects.</p>			
<p>DEVELOP 21st CENTURY SKILLS Students build skills valuable for today's world, such as critical thinking/ problem solving, collaboration, and communication, which are taught and assessed.</p>			
<p>ENGAGE STUDENTS IN IN-DEPTH INQUIRY Students are engaged in a rigorous, extended process of asking questions, using resources, and developing answers.</p>			
<p>ORGANIZE TASKS AROUND A DRIVING QUESTION Project work is focused by an open-ended question that students explore or that captures the task they are completing.</p>			
<p>ESTABLISH A NEED TO KNOW Students see the need to gain knowledge, understand concepts, and apply skills in order to answer the Driving Question and create project products, beginning with an Entry Event that generates interest and curiosity.</p>			
<p>ENCOURAGE VOICE AND CHOICE Students are allowed to make some choices about the products to be created, how they work, and how they use their time, guided by the teacher and depending on age level and PBL experience.</p>			
<p>INCORPORATE REVISION AND REFLECTION The project includes processes for students to use feedback to consider additions and changes that lead to high-quality products, and think about what and how they are learning.</p>			
<p>INCLUDE A PUBLIC AUDIENCE Students present their work to other people, beyond their classmates and teacher.</p>			

Elaboración de una serpiente

4.



5.



6. Cada uno crea un animal diferente con fruta.



7.



8.

9. Decorando animales marinos con diferentes materiales.



10. Clasificación de animales
recortados de revistas

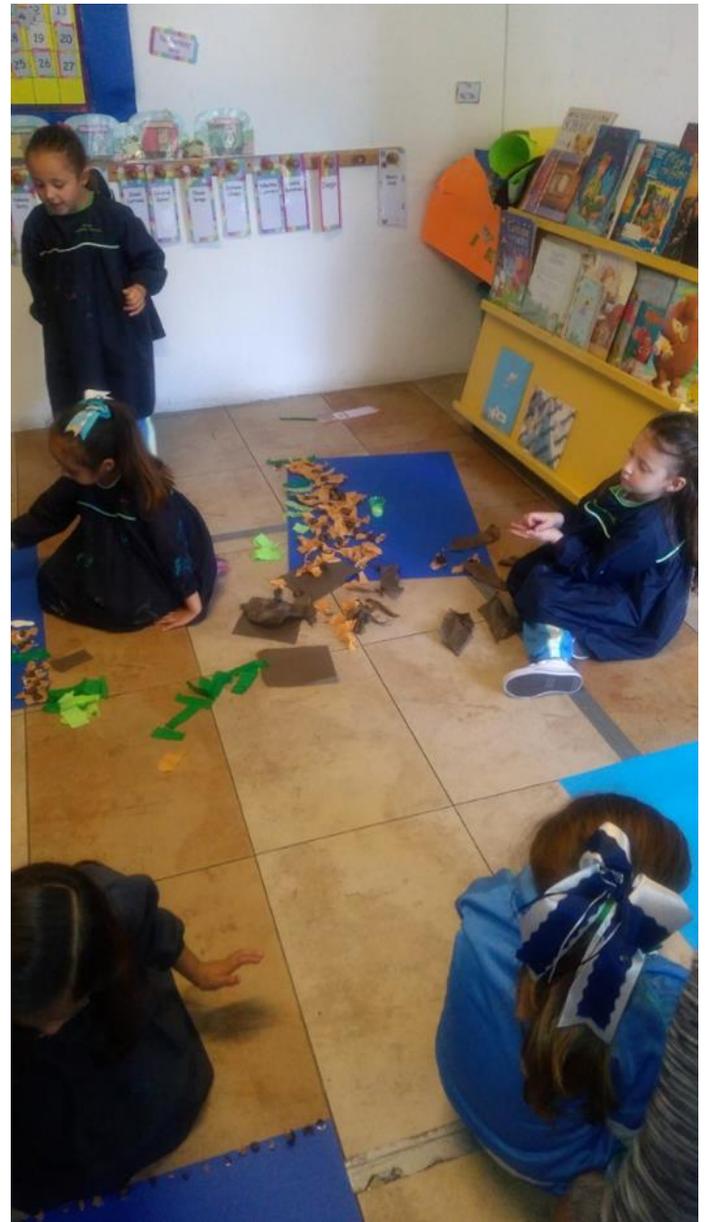


Creando el hábitat marino

11.



12.



Presentación del proyecto a los padres de familia.

13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



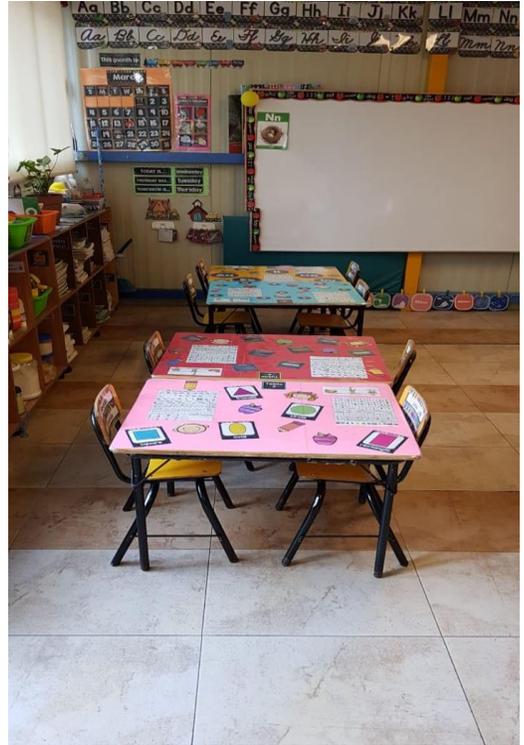
Anexos 21-24

21.



Mesas

22.

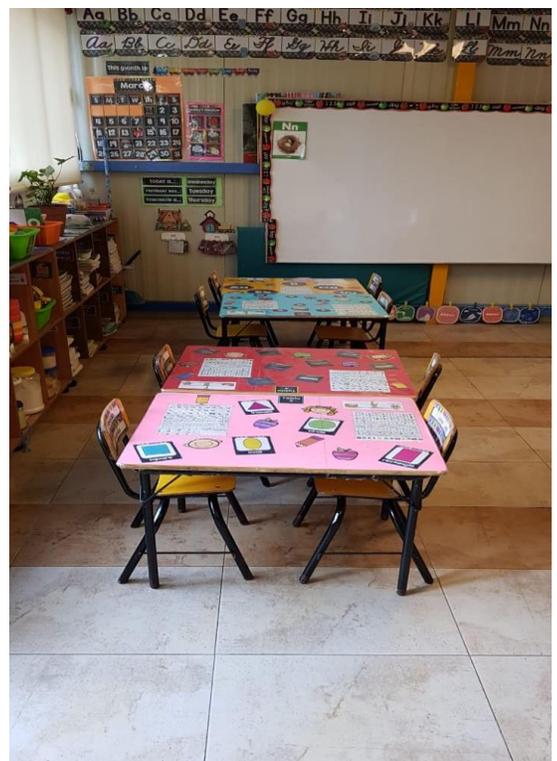


y sillas

23.



24.



25. Área de materiales.



26. Área tranquila



27. Área de cosas personales



28. Área de libros



29. Área de lectura.



30. Modelo pedagógico de una educación constructivista.



31.

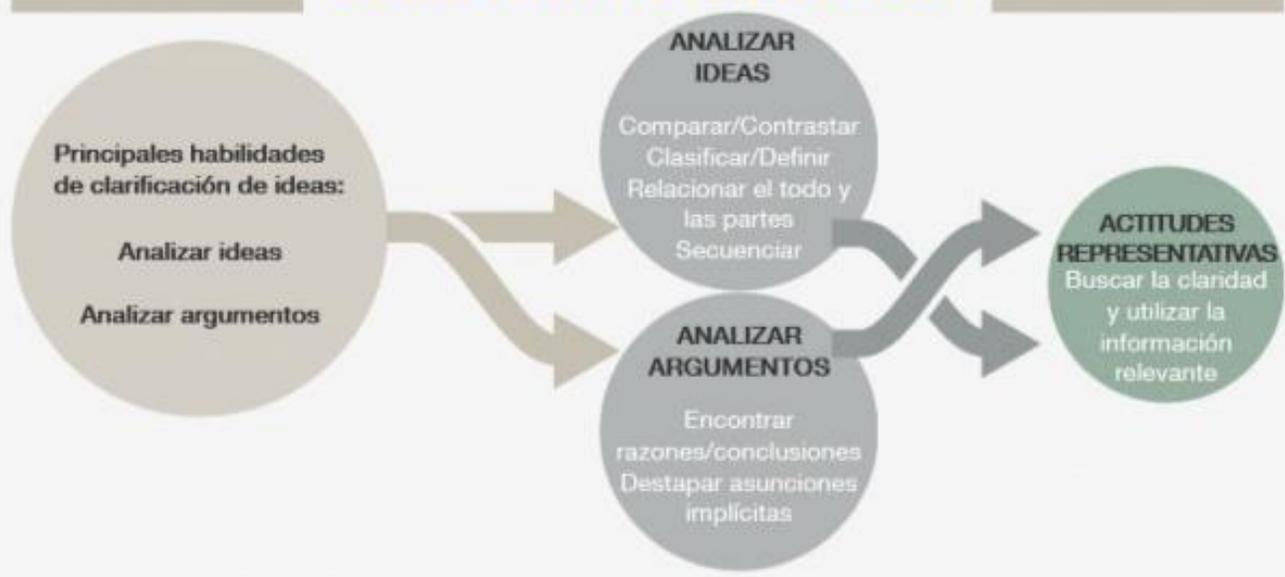
El aprendizaje basado en proyectos

El trabajo por proyectos sitúa a los alumnos en el centro del proceso de aprendizaje gracias a un planteamiento mucho más motivador en el que entran en juego el intercambio de ideas, la creatividad y la colaboración.

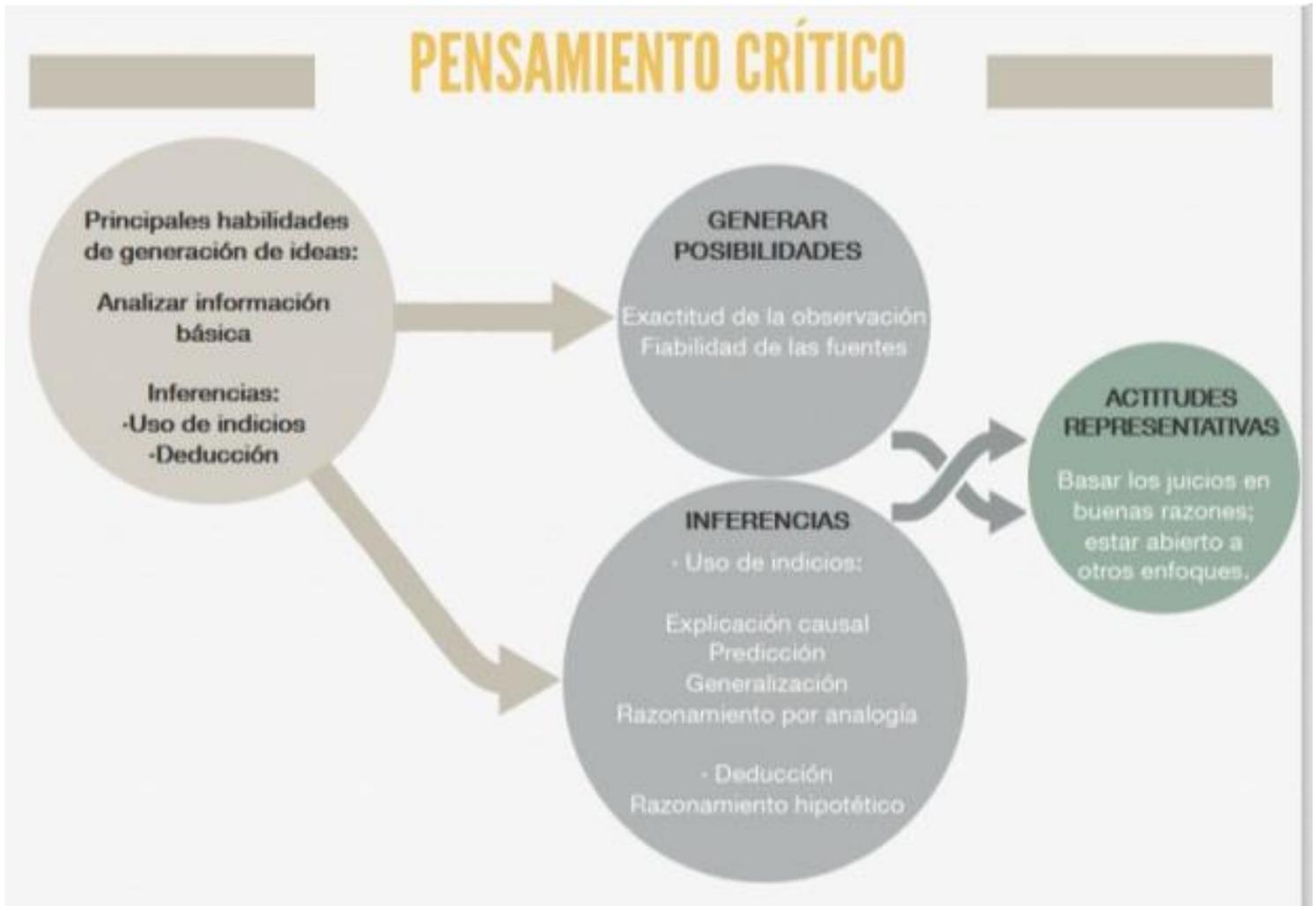


LAS DESTREZAS DE PENSAMIENTO DE ROBERT SWARTZ

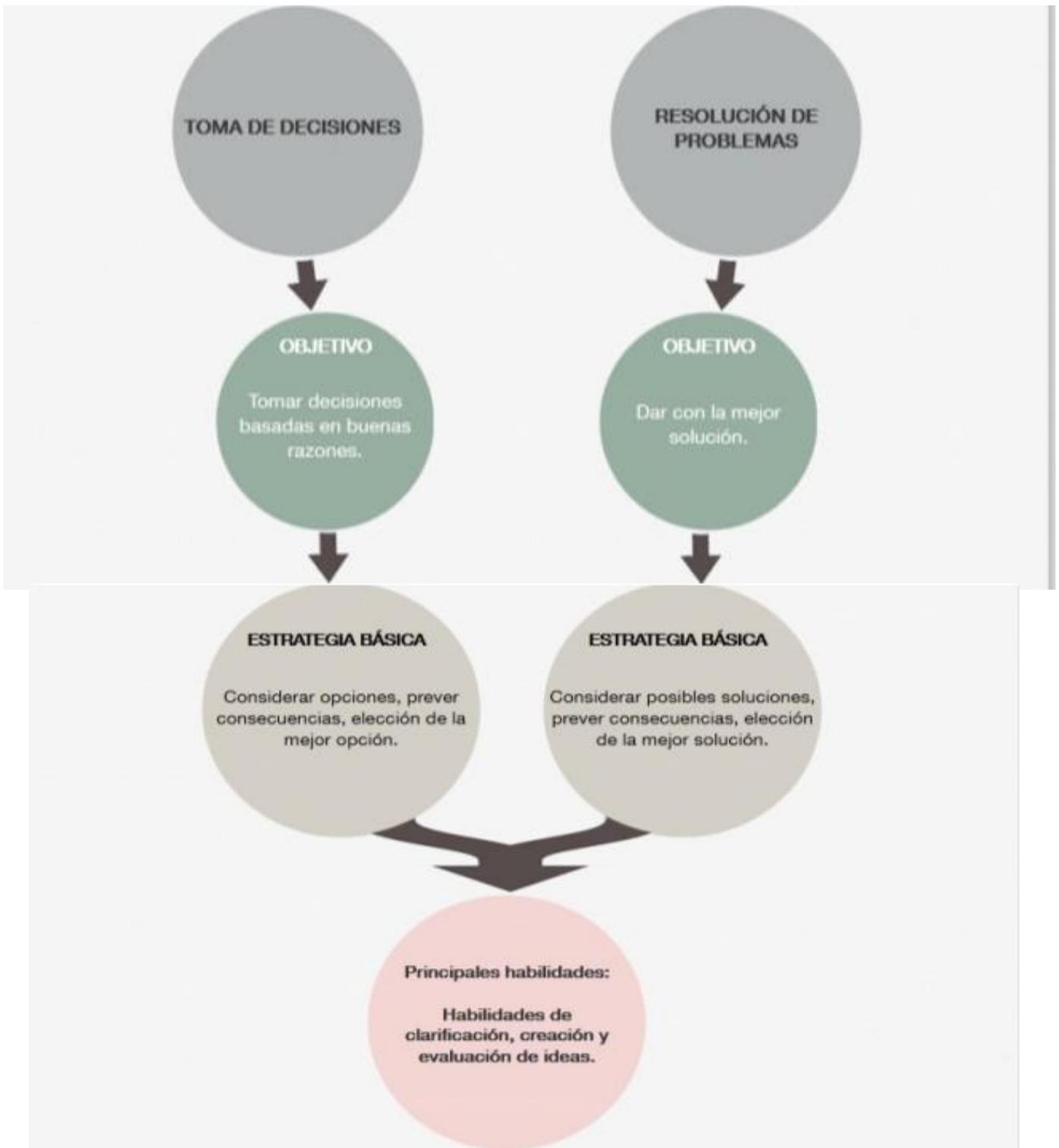
CLARIFICAR Y COMPRENDER



33.



34.



35. Mesas y sillas con nombres.



36. Ambientación del Salón.



37. Área percheros identificados.



38.



39.



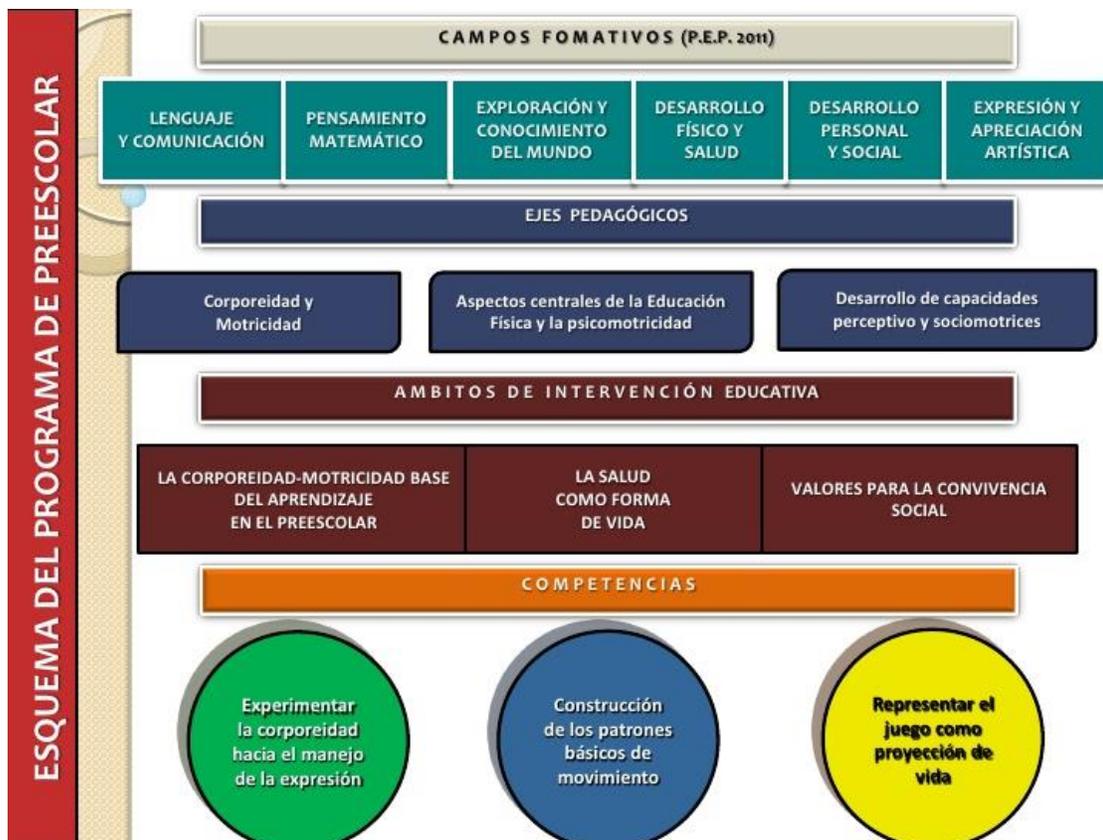
40.



41.



42.



Viernes 23 de junio de 2017

- ① Visualización de PBL, cada uno identifica su parte. Repaso de canción, pintado de animales y asignación de máscaras. Trabajo en Luj. clase de computación después de picnic y libre.
- ② El grupo se estructura muy fácil y llegados con ellos 5' mientras guardan todo después se sientan a esperar la 1ª instrucción o dinámica. Al practicar de PBL los emocionó y bailan con más energía ni Aluk, Emiliano o Norberto bailan o cantan hasta la 2ª práctica. Azul llegó muy reactiva, y habló con Miss Cis, después estuvo más tranquila. Mirack se integró sola, se puso bata y seleccionó libro sin apoyo, lo mostró y guardó en mochila.
- ③ Se prepararon los elementos finales de PBL para montar el lunes.

Alu
25/100

Accidentes: 0

Págs leídas: 14.

Mich, gracias por tus reflexiones y por el compromiso que demuestras todos los días con tus alumnos. Ese vínculo que has hecho con ellos es lo que permite ahora verlos seguros y confiados. ¡Felicidades por sus logros! Se acerca un cierre exitoso para todos. ¡!